

Bimbingan Belajar Anak Kampung Mbegho Melalui Pendekatan Etnomatematika

¹Fransiskus Korosando*, ²Manggu Ngguna Raji

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, Indonesia

²Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, Indonesia

Email Coresponden: 1atatomberabu@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Bimbingan Belajar Pendekatan Etnomatematika	Belajar dari rumah secara online dimasa Pandemi Covid-19 terasa sulit bagi anak Kampung Mbegho, disebabkan oleh keterbatasan wawasan pengetahuan dikalangan orang tua, anak tidak memiliki android, tidak mempunyai buku pelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada aktifitas belajar di rumah tidak dilakukan. Anak cenderung memilih bermain diantaranya bermain biji kemiri daripada belajar. Kondisi empiris tersebut mendorong penulis melakukan bimbingan belajar matematika dengan memanfaatkan momentum tradisi bermain biji kemiri sebagai media pembelajaran. Tujuan dalam pengabdian ini yaitu membantu 11 anak kelas 3 SD yang sedang berkesulitan belajardi rumah secara online. Kegiatan bimbingan belajar rmenggunakan metode joyful learning, dilakukan bersamaanak-anak, orang tua, dan pihak RT.02 Dusun Mbegho Desa Tomberabu 1. Hasil bimbingan belajar dalam pengabdian tersebut pada pertemuan pertama diiketahui 50% dari 8 anak mencapai patokan ≥ 65 dengan rerata kolektif 50,00. Hasil bimbingan belajar meningkat signifikan pada pertemuan kedua, 11 anak dapat memenuhi kriteria secara individu dan kolektif. Selain itu diperoleh pula: (1) nilai partisipatif yang tampak secara mental, pikiran, emosi, berempati mengatasi kesulitan; (2) nilai etnomatematik sebagai pendekatan belajar yang menghubungkan tradisi lokal dengan matematika; (3) nilai solider atau perasaan bersatamelaksanakan kerja tim; (4) nilai sportivitas tampak padakepatuhan terhadap aturan, tidak menghalalkan segala cara untuk memperoleh kemenangan.
	ABSTRACT
Keywords: Tutoring Through Ethnomathematics Approach	Studying from home online during the Covid-19 Pandemic was difficult for the children of Mbegho Village, due to limited knowledge among parents, and children who did not have androids did not have textbooks. This condition has an impact on learning activities at home not carried out. Children tend to choose to play, including playing with hazelnut seeds rather than learning. This empirical condition encourages the writer to carry out mathematics tutoring by utilizing the momentum of the tradition of playing with candlenut seeds as a learning medium. The goal of this service is to help 11 3rd graders who are having trouble learning from home online. The tutoring activity uses the joyful learning method, carried out with children, parents and RT.02 Dusun Mbegho, Tomberabu Village 1. The results of tutoring in the community service at the first meeting revealed that 50% of the children reached the benchmark ≥ 65 with a collective average of 50.00. The results of tutoring increased significantly at the second meeting, 11 children were able to fulfill the criteria individually and collectively. In addition, they also obtained: (1) participative values that appear mentally, thoughts, emotions, and empathy in overcoming difficulties; (2) the value of ethnomathematics as a learning approach that connects local traditions with mathematics; (3) the value of solidarity or the feeling of being united in carrying out teamwork; (4) the value of sportsmanship appears in obedience to the rules, not justifying any means to win. This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Situasi Pandemi Covid-19 membatasi ruang aktivitas pembelajaran secara bersama di lingkungan sekolah/kelas, seketika beralih ke rumah para anak yang dikenal dengan istilah belajar dari rumah. Aktivitas

belajar di rumah menuntut kemandirian dari anak dan peran aktif dari orang tua serta dukungan fasilitas belajar yang mumpuni secara digitalisasi. Namun tidak semua anak dapat melaksanakan pembelajaran seperti dimaksudkan di atas, oleh karena belum ada jaringan internet, jaringan internet tidak dapat diakses dari rumah, unit android terbatas dan dipakai oleh semua anak bahkan orang tua, keterbatasan uang untuk membelanjakan pulsa, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan android untuk mengakses pelbagai informasi.

Keadaan ini sekaligus mengungkap jurang pendidikan antardaerah dan latar sosial-ekonomi di Indonesia. UNICEF-RDI menunjukkan bahwa siswa yang tertinggi terdampak Covid-19 adalah siswa tingkat dasar (SD) dan sederajat (Yasri, dkk, 2023), Murid dari keluarga termiskin dan murid dengan disabilitas menjadi kelompok yang menanggung dampak terberat (David, 2020), prasarana tidak memberikan dukungan dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Sutirna, dkk, 2023), kurang beruntung bagi anak yang bermukim di desa karena tidak semua anak memiliki handphone (Husna, 2021), koneksi jaringan internet kurang bagus di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal (Arkiang, 2021, Husna, 2021, Rosnaeni dan Andi, 2021), kurangnya pengetahuan dan keterampilan anak dalam memanfaatkan internet (Susanti, 2020) atau teknologi digital telah memengaruhi semua aspek kegiatan manusia (Antonius, dan Ardhi, 2020).

Secara empiris kesulitan dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dirasakan pula oleh anak sekolah dasar kelas tigayang bermukim di Kampung Mbegho karena keterbatasan ekonomi untuk membeli android dan pulsa data, kesulitan mengakses jaringan internet, serta belum terampil menggunakan android untuk mengakses informasi atau pengetahuan yang tersedia secara online. Konsekwensi keterbatasan yang dimiliki didukung pula oleh keterbatasan orang tua untuk mendampingi anak-anak belajar di rumah, maka praktis aktivitas belajar tidak dapat dilakukan secara efektif, anak-anak di kampung tersebut lebih memilih bermain diantaranya bermain biji kemiri daripada belajar.

Permainan biji kemiri sebagai salah satu permainan tradisional bagi anak-anak baik pria maupun wanita pada musim panen kemiri. Permainan ini tidak hanya sebagai sarana untuk memperkuat relasi dan rekreasi, namun juga memberikan edukasi berhitung penjumlahan yang secara ilmiah dikenal dengan konsep etnomatematika yakni kolaborasi historis, budaya setempat untuk membelajarkan konsep matematika (Kou & Deda, 2020) dalam realitas kehidupannya.

Etnomatematika berkorelasi dengan matematika realistik jika dimanipulasi secara baik dapat mendorong semangat belajar matematika melalui pengalaman langsung dalam permainan. Pendidikan matematika realistik membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna dan menyenangkan, sedangkan etnomatematika membuat anak mencintai budayanya. Desain pembelajaran matematika realistik sebagai upaya kreatif memanfaatkan dunia nyata di sekitar tempat tinggal, oleh Jeheman, dkk (2019) membantu anak memahami konsep matematika lebih baik dari pada pendekatan konvensional.

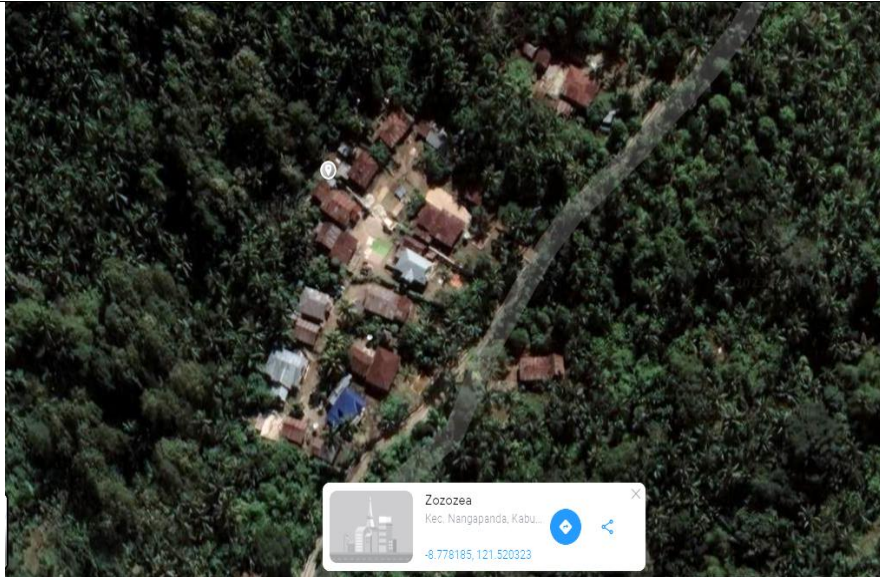
Secara geografis, Desa Tomberabu 1 memiliki luas wilayah 16,06 Km², dengan jarak dari Kota Ende ± 18 km, terdiri dari dusun atau kampung: Nuareko, Tiwurande, Rombonata, Bangupau, Rateseto, Anabha, Pu'u Mbindi, dan Mbegho. Ketinggian wilayah Desa Tomberabu 1 rata-rata 780 meter dari permukaan laut dan keadaan topografi sebagian besar berbukit dengan kemiringan berkisar 30°-60°. Mata pencaharian penduduk sebagian besar adalah bertani, dengan mengandalkan alam sebagai sumber kehidupan. Sistem pertanian masih dilakukan secara tradisional dimana selalu bergantung cuaca dan kondisi alam.

Sebagai akademisi masalah belajar, latar belakang profesi dan pendidikan orang tua anak Kampung Mbegho, menggugah empati akademisi untuk melaksanakan darma pengabdian pada masyarakat dalam bentuk bantuan bimbingan belajar. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat menggugah kepekaan untuk memberikan pelayanan pendampingan belajar (Riduwan, 2016), sebagai pertolongan yang positif dengan layanan yang tepat bagi kelompok anak (Zumaroh & Sutoyo, 2013)

Memperhatikan pendekatan kegiatan belajar dari rumah belum efektif yang mana anak-anak lebih memilih bermain, maka diperlukan bimbingan belajar yang dipadukan dengan kegemaran bermain biji kemiri yang menjadi bagian dari budaya masyarakat setempat dipandang unik, dapat dimanipulasi untuk membelajarkan matematika konsep perkalian metode penjumlahan berulang. Keunikan dalam permainan ini dapat dilihat dari media biji kemiri, mekanisme permainan, pola berhitungnya. Dengan demikian bimbingan ini bertujuan membantu anak Kampung Mbegho memahami konsep perkalian metode operasi perjumlahan berulang melalui permainan biji kemiri sekaligus sebagai media pembelajaran.

Kesulitan belajar anak sekolah dasar kelas tiga di Kampung Mbegho disebabkan oleh keterbatasan ekonomi orang tua untuk membeli android dan buku pelajaran, keterbatasan wawasan pengetahuan dikalangan orang tua sehingga tidak mampu mendampingi anak-anak belajar di rumah. Kondisi tersebut menimbulkan aktivitas belajar tidak efektif. Anak-anak lebih memilih bermain diantaranya bermain biji kemiri daripada belajar. Di sisi lain pembelajaran bagi anak-anak mesti terus dilakukan walau Pandemi Covid-19.

Sumber:<https://www.google.com/maps/place/Tomberabu+I,+Kec.+Ende,+Kabupaten+Ende,+Nusa+Tenggara+Tim./@8.7536554,121.6685526,3685m/data=!3m1!1e3!4m10!1m2!2m1!1sdesa+tomberabu+1!3m6!1s0x2dad60810e93fc3f:0x45b8d5bf62195941!8m2!3d8.7521439!4d121.6796392!15sChBkZXNhIHRvbWJlcmFidSAxkgEUUYWRtaW5pc3RyYXRpdmVfYXJlYTTgAQ!16s%2Fg%2F121g1kn9>



Gambar 2. Kampung Mbegho Desa Tomberabu 1.

Sumber : <https://www.google.com/maps/@-8.7784248,121.5207066,194m/data=!3m1!1e3>

III. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan bimbingan belajar menggunakan metode *joyful learning* atau belajar sambil bermain di halaman rumah penduduk yang lazim dipakai oleh anak-anak sebagai area bermain. Kegiatan ini diikuti oleh anak sekolah dasar yang bertempat tinggal di Kampung Mbegho, namun berdasarkan pertimbangan (*porposive*) tutor, maka pesertanya dibatasi pada anak kelas tiga sebanyak 11 orang yang memiliki latar belakang orang tua memiliki keterbatasan wawasan pengetahuan, anak tidak memiliki android, dan tidak memiliki buku pelajaran.

Kegiatan ini dilakukan oleh dua dosen dari Universitas Flores bertindak sebagai pemberi materi (tutor). Satu dosen dengan basik ilmu pengukuran pendidikan, dosen lainnya dengan basik ilmu pendidikan guru sekolah dasar, dibantu oleh satu mahasiswa untuk mengkondisikan jalannya kegiatan.

Sarana belajar yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah halaman rumah penduduk sebagai area bermain, laptop, kertas karton manila, alat tulis menulis, buku pelajaran, gula-gula dan snack. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8 dan 15 September 2020, pada pukul 10.00 hingga 12.00 Witeng, dengan menggunakan tujuh tahapan, yaitu: (1) pemotivasian anak berupa cerita atau lainnya yang bernuansa inspiratif, (2) memberi penjelasan konsep perkalian dengan menggunakan konsep berhitung lokal yang dipakai pula dalam permainan biji kemiri, (3) bermain lempar biji kemiri, (4) diskusi/tanya-jawab, (5) bermain lempar biji kemiri, (6) pemberian kuis, (7) pemberian pujian lisan dan hadiah snack. Data dikumpulkan dengan teknik kuis untuk menilai pemahaman konsep perkalian, serta pengamatan untuk mengetahui antusias anak dalam belajar. Selanjutnya data dianalisis secara naratif kuantitatif. Capaian bimbingan belajar ditentukan dengan acuan patokan ≥ 65 /individu atau rata-rata kolektif ≥ 60 .

$$\text{Rata - rata kolektif} = \frac{\text{Jumlah anak yang mencapai } \geq 65}{\text{Jumlah anak ikut bimbingan belajar}} \times 100$$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seminggu sebelum dilakukan bimbingan belajar, pemateri membangun komunikasi dengan pihak RT.02 Kampung Mbegho, para orang tua yang memiliki anak kelas tiga untuk mendapatkan ijin/persetujuan terlibat dalam kegiatan belajar. Rencana tersebut disambut baik oleh pak RT dan para orang tua. Untuk

mendukung kegiatan dimaksud disepakati waktu kegiatan dan dukungan tempat, menyediakan media biji kemiri, menghadirkan anak-anak, sedangkan sarana lainnya disiapkan oleh pemateri.

Bimbingan Belajar Pertemuan Pertama

Berlandaskan kesepakatan, kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 September 2020 bertempat di halaman rumah Bapak Mikhael Bhaki. Nampak sebelum jam 10.00 witeng 5 orang anak telah berada di lokasi kegiatan dan ketika pemateri bergabung datang pula 3 anak lainnya di arena kegiatan. Pemateri mengkondisikan arena permainan, sarana/alat-alat yang diperlukan dalam kegiatan. Selanjutnya dikondisikan pula anak-anak dengan memberikan penjelasan singkat terkait kegiatan bimbingan belajar.

Bimbingan belajar diawali dengan doa bersama, memperkenalkan diri antara pemateri dengan anak-anak. Selanjutnya dikegiatan inti *tahap pertama*, pemateri menyajikan cerita motivasi tentang ‘Mimpi Anak Matheus’. Secara singkat cerita tersebut mengisahkan tentang sumur ajaib, yang mana ketika seseorang memasukan koin kedalam sumur maka semua permintaanya akan dikabulkan. Suatu waktu Matheus pergi membawa satu-satunya uang koin miliknya kedalam sumur ajaib. Ia mulai menunggu dan terus menunggu sambil menghaturkan permohonannya. Penantian tak membuahkan hasil dari penunggu sumur ajaib. Matheus pun kembali kerumahnya dengan perasaan sesal, sambil menggerutu; “andaikan uang koinku tadi tidak kubuang kedalam sumur yang katanya ajaib, uang tersebut akan kusimpan dalam celengan dan ketika banyak dapat dipakai untuk membeli sepatu baru”. Kekecewaan tersebut dijadikan sebagai pembelajaran berharga bahwa sebaiknya uang hanya dibuang dalam celengan hingga penuh, untuk membelanjakan kebutuhan.

Tahap kedua, pemateri menjelaskan secara singkat mekanisme bimbingan belajar, memberikan pengenalan numerikal dan penjelasannya, serta mengkonversikan hitungan tradisional/lokal dalam permainan biji kemiri kedalam konsep perkalian metode penjumlahan berulang.

Tahap ketiga sesi-1, setiap anak diminta menyiapkan *satenga* ziwubiji kemiri dan dikumpulkan pada satu titik yang telah disiapkan pada area bermain. Anak-anak diminta melakukan permainan lempar biji kemiri sebagaimana biasanya, pemateri mengamati kegiatan tersebut hingga selesai. Permainan dilanjutkan pada sesi ke-2, kepada setiap anak diminta mengumpulkan biji kemiri sebanyak *seziwu* dititik yang telah ditentukan dan melanjutkan permainan.



Gambar 3. Pemain menghitung biji kemiri.



Gambar 4. biji kemiri dikumpulkan dititik yang telah ditentukan



Gambar 5. Setiap pemain melempar biji kemiri eda untuk mendapatkan urutan bermain.



Gambar 6. Setiap peserta melempar biji kemiri yang telah dikumpulkan sesuai giliran

Tahap keempat, pemateri dan anak-anak berdiskusi. Mula-mula diberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyampaikan pertanyaan atau komentar. Tak satupun anak yang bertanya, namun mereka cenderung menyampaikan beberapa ungkapan protes terhadap teman lain yang melakukan kecurangan saat bermain. Pemateri memberikan beberapa pertanyaan; siapa yang menang?, berapa *ziwubiji* kemiri yang diperoleh pemenang saat bermain?. Serempak anak-anak menjawab ‘Son’ yang dapat lebih banyak namun tidak disebutkan jumlahnya. Pemateri meminta anak-anak untuk menghitung bersama-sama biji kemiri hasil kemenangannya dalam hitungan lokal. Diketahui si Son mendapatkan biji kemiri sebanyak *ziwu tezu satenga*.

Pemateri memberikan penjelasan mengkonversi hitungan lokal kedalam operasi perkalian metode penjumlahan berulang.

Tabel 1. Konversi Hitungan Lokal Kedalam Operasi Perkalian Metode Penjumlahan Berulang

HitunganLokal	Konversi (jumlah biji)	Operasi Penjumlahan Berulang	Konsep Perkalian
Setenga ziwu	2	$1 + 1$	1×2
Seziwu	4	$1 + 1 + 1 + 1$	1×4
ziwu rua	8	$4 + 4$	2×4
ziwu tezu	12	$4 + 4 + 4$	3×4
ziwu tezu satenga	14	$4 + 4 + 4 + 2$	$(3 \times 4) + 2$
Ziwu wutu	16	$4 + 4 + 4 + 4$	4×4

Jumlah biji kemiri dalam permainan sesi ke-1 sebanyak *ziwu wutu* dalam operasi penjumlahan dikonversikan = 16 biji. Jumlah tersebut diperoleh dari setiap anak mengumpulkan 2 biji kemiri. Dengan demikian dalam operasi penjumlahan dituliskan : $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$ dalam operasi perkalian yakni 2 biji kemiri setiap anak dikali 8 orang anak. Pada sesi ke-2 masing-masing anak mengumpulkan *seziwu* = 4 biji sehingga jumlahnya menjadi 32 biji. Operasi penjumlahan berulangnya yakni $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$, operasi perkaliannya dituliskan = 4×8 . Khusus ‘Son’, memperoleh biji kemiri sebanyak 14 biji dalam operasi penjumlahan dituliskan = $4 + 4 + 4 + 2$ atau dalam operasi perkalian yakni $(3 \times 4) + 2$.

Tahap kelima, bermain lempar biji kemiri dilanjutkan. Setiap anak diminta mengumpulkan *ziwu rua setenga* dititik yang telah ditentukan, melakukan mekanisme permainan sebagaimana biasanya hingga permainan selesai. Nampak anak-anak antusias melakukan permainan tersebut, berkompetisi untuk menjadi pemenang. Setiap anak diminta untuk menghitung biji kemiri dalam hitungan lokal/tradisional yang diperolehnya dalam bermain. Diketahui anak ‘Frangki, Marsel, dan Anggi’ memperoleh biji kemiri lebih banyak dengan jumlah yang sama diantar teman-temannya. Kepada tiga anak tersebut diminta menghitung dengan hitungan lokal dan diperoleh jumlah masing-masing *ziwu tezu*.

Bermain sebagai alternatif mengembangkan kemampuan anak secara komprehensif karena melibatkan aktifitas kognitif, afeksi, dan motorik. Dalam bermain secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara fisik dan psikis yang menyenangkan. Nuansa antusiasme dan kompetisi dalam permainan lempar biji kemiri merupakan gambaran aktifitas berpikir, dan kemahiran sosial, sekaligus membuktikan pandangan bahwa aktifitas bermain dengan permainan dapat melatih kemampuan yang ada, membangun minat (Novita & Suriadi, 2023), motivasi belajar (Afifah & Hartatik, 2019; Hartatik-dkk, 2022), dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Pramudya, dkk. 2018).

Tahap keenam, permainan usai dilanjutkan dengan pemberian kertas karton manila A4, spidol kepada setiap anak untuk menyelesaikan kuis. Pertanyaan; (1) berapa jumlah biji kemiri yang terkumpul dari semua anak dalam permainan tadi? (2) tuliskan operasi penjumlahan dan operasi perkaliannya? (3) berapa jumlah biji kemiri yang dimiliki oleh tiga teman anda sebagai pemenang tadi? (4) bagaimana operasi penjumlahan dan operasi perkaliannya?

Pemateri mendampingi anak-anak dalam mengerjakan kuis. Jawaban dituliskan pada kertas karton manila A4 yang telah disiapkan, dikumpulkan, dipajangkan dan dikoreksi bersama. Hasil koreksi menunjukkan 1 anak dapat menyelesaikan semua soal secara benar, tiga anak menyelesaikan secara benar soal nomor 1, 2, dan 3. 3 anak menyelesaikan secara benar soal nomor 1, 3. 1 anak mampu menjawab benar soal nomor 3. Dengan demikian disimpulkan capaian hasil bimbingan sebesar 36,36% atau sebanyak 4 anak telah mencapai patokan hasil bimbingan belajar (≥ 65), namun belum mencapai ketentuan nilai rerata kolektif (≥ 60). Kegiatan bimbingan belajar diakhiri dengan pemberian snack kepada anak-anak.

Hasil penilaian capaian belajar, dijadikan sebagai landasan dalam mengevaluasi kegiatan bimbingan belajar. Ditemukan kendala-kendala pada anak yang belum mencapai patokan hasil belajar yakni belum menguasai operasi penjumlahan, belum memahami konversi hitungan lokal kedalam perhitungan penjumlahan sebagai cara memahami konsep perkalian. Untuk rencana tindakan pada bimbingan belajar berikutnya, diberikan dampingan lebih banyak bagi anak yang belum menguasai operasi penjumlahan.

Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan tetap dipertahankan untuk kegiatan bimbingan belajar berikutnya. Hal ini merujuk pada tahapan bimbingan belajar yang digunakan oleh Santoso dan Rusmawati (2019) bahwa bimbingan belajar mampu menimbulkan antusiasme dan memotivasi siswa, merubah paradigma dikalangan anak sekolah dasar terhadap pelajaran matematika yang menyeramkan menjadi menyenangkan (Fauzy,dkk, 2020), walau diperhadapkan dengan berbagai kendala yang memiliki kemiripan temuan riset terdahulu seperti; komitmen yang tidak menentu dari orang tua dan siswa (Meinanda, dkk, 2020), anak-anak yang lambat belajar, kondisi emosional anak terganggu karena berebutan mainan (Stiawan&Mustaqimah. 2021).

Bimbingan belajar Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan hari Jumat, tanggal 15 September 2020. Diikuti oleh 11 orang anak. Mereka hadir tepat waktu dengan membawa serta biji kemiri sebagai media belajar. Pemateri dan anak-anak menyiapkan sarana dan alat pembelajaran. Kegiatan diawali dengan berdoa bersama, menyanyi bersama lagu “satu dikali satu”, tanya-jawab mengenai materi yang dipelajari sebelumnya, mereview dan menjelaskan mekanisme permainan lempar biji kemiri. Pemateri menginstruksikan kepada semua anak untuk mencatat semua istilah/sebutan dalam permainan tersebut. Anak dibagi kedalam tiga kelompok, satu kelompok beranggotakan tiga orang, dua kelompok lainnya beranggotakan empat orang. Setiap kelompok ditunjuk dua anak untuk mencatat istilah yang digunakan kedalam kertas manila A4 selama bermain. Setelah permainan usai, anak-anak berkumpul sesuai kelompoknya dan diminta untuk membacakan kembali istilah-istilah yang dipakai dalam permainannya serta mengartikannya/mengkonversikan dalam penjumlahan.

Anak-anak memajangkan catatan istilah kemudian dilakukan tanya-jawab. Istilah-istilah yang digunakan dapat dikonversikan dalam hitungan penjumlahan atau operasi perkalian. Adapun istilah yang digunakan antara lain: *Kiwu* artinya setiap anak yang bermain menghitung biji kemiri sesuai dengan jumlah yang ditentukan. Penyertaan biji kemiri dari setiap anak dalam kelompoknya dari hitungan terendah, dan jumlah biji kemiri pada setiap kelompoknya disajikan secara tabulasi berikut ini.

Tabel 2. Konversi Hitungan Lokal Kedalam Operasi Perkalian Metode Penjumlahan Berulang

Hitungan Lokal	Konversi (jumlah biji)	Operasi Penjumlahan Berulang	Konsep Perkalian
<i>Seziwu</i>	4	$1 + 1 + 1 + 1$	1×4
<i>ziwu tezu</i>	12	$4 + 4 + 4$	3×4
<i>ziwu wutu</i>	16	$4 + 4 + 4 + 4$	4×4

Kelompok dengan anggota tiga orang, berarti setiap anak menyertakan *seziwu* atau akan mengumpulkan *ziwu tezu* = 12 biji kemiri. Bagi kelompok yang beranggotakan 4 orang mengumpulkan *ziwu wutu* = 16 biji kemiri. Pada pertemuan kedua terdapat 11 anak, maka jumlah biji kemiri yang dikumpulkan sebanyak *ziwu sambuzu seziwu* disebut pula dengan istilah *seuzu seziwu* setara dengan 44 biji = 11×4 . Dengan menggunakan hitungan *seziwu* dapat dilakukan perhitungan penjumlahan berulang dalam konsep perkalian 1 hingga 10, sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Hitungan Lokal Kedalam Operasi Perkalian Metode Penjumlahan Berulang

Hitungan Lokal	Konversi (jumlah biji)	Operasi Penjumlahan Berulang	Konsep Perkalian
<i>Seziwu</i>	4	$1 + 1 + 1 + 1$	1×4

<i>ziwu rua</i>	8	4 + 4	2 x 4
<i>ziwu tezu</i>	12	4 + 4 + 4	3 x 4
<i>ziwu wutu</i>	16	4 + 4 + 4 + 4	4 x 4
<i>ziwu zima</i>	20	4 + 4 + 4 + 4 + 4	5 x 4
<i>ziwu zima esa</i>	24	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4	6 x 4
<i>ziwu zima rua</i>	28	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4	7 x 4
<i>ziwu rua mbutu</i>	32	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4	8 x 4
<i>ziwu tara esa</i>	36	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4	9 x 4
<i>Ziwu sambuzu = Seuzu</i>	40	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4	10 x 4

Dalam konsep perhitungan lokal basis hitungan tertinggi adalah *seuzu* setara dengan 40. Artinya masih ada angka lain yang lebih banyak jumlahnya jika dikombinasikan dengan jumlah yang paling rendah, misalnya *seuzu seziwu setenga* = 46 dari penjumlahan 40 + 4 + 2.

Tahap berikutnya, anak-anak disilahkan untuk bermain lempar biji kemiri sesi kedua dengan mengumpulkan 12 biji kemiri setiap anak bagi kelompok yang beranggota tiga orang. Satu kelompok yang beranggota 4 orang masing-masing mengumpulkan 16 biji kemiri, satu kelompok berikutnya mengumpulkan 10 biji kemiri bagi setiap anak. Anak-anak teramati antusias dan menikmati serta berambisi menjadi pemenang.

Setelah permainan usai, anak-anak diminta berkumpul sesuai dengan kelompoknya, diberikan pena dan kertas karton manila A4 serta lembar soal. Sebagai berikut; (1) Berapa jumlah biji kemiri yang dikumpulkan dari setiap anak dalam kelompoknya diawal permainan?; (2) Berapakah jumlah biji kemiri yang diperoleh anda setelah permainan selesai,?; (3) Siapakah yang paling banyak memperoleh biji kemiri, berapa jumlah yang diperolehnya ?. Anak-anak diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompoknya dan menuliskan hasilnya.

Pemateri bersama anak-anak mereview hasil pekerjaannya. Bagi kelompok beranggotakan tiga orang masing-masing mengumpulkan *ziwu tezu* = 12 biji kemiri, maka jumlah yang dikumpulkan adalah *seuzu ziwurua setenga*, dalam penjumlahan berulang dituliskan = 12 + 12 + 12; dalam operasi perkalian dituliskan 3 x 12 = 36. Bagi kelompok yang menyertakan 16 biji kemiri (*ziwu wutu*) akan mengumpulkan *seuzu ziwu zimaesa*, dalam penjumlahan dituliskan 16 + 16 + 16 + 16; dalam operasi perkalian dituliskan 4 x 16 = 64. Kelompok yang menyertakan *ziwu rua setenga* atau 10 biji bagi setiap anggotanya, akan mengumpulkan 40 biji setara dengan *seuzu*, dalam penjumlahan berulang dituliskan 10 + 10 + 10 + 10; dalam operasi perkalian 4 x 10.

Kombinasi hitungan pada permainan sesi kedua menunjukkan pula basis perhitungan lokal tertinggi (*seuzu*) yang dijumlahkan berulang atau dikombinasikan dengan jumlah yang lebih rendah lainnya. Dalam hitungan tertinggi dijumlahkan berulang hingga kesepuluh dan dapat pula dimulai pada kelipatan kedua dan seterusnya. Konsep ini dapat dituliskan dalam tabulasi dibawah ini:

Tabel 3. Konversi Hitungan Uzu Dalam Konsep Perkalian Metode Penjumlahan Berulang

Istilah Hitungan <i>Enge Feo</i>	Konversi		Jumlah Biji Kemiri
	Operasi Perkalian	Operasi Penjumlahan Berulang	
<i>Seuzu</i>	1 x 40	40 + 0	40
<i>Uzu rua</i>	2 x 40	40 + 40	80
<i>Uzu tezu</i>	3 x 40	40 + 40 + 40	120
<i>Uzu wutu</i>	4 x 40	40 + 40 + 40 + 40	160
<i>Uzu zima</i>	5 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40	200

<i>Uzu zimaesa</i>	6 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40	240
<i>Uzu zimarua</i>	7 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40	280
<i>Uzu ruambutu</i>	8 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40	320
<i>Uzu taraesa</i>	9 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40	360
<i>Uzu sambuzu</i>	10 x 40	40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40	400

Pemateri dan anak-anak sama-sama memberikan koreksi hasil pekerjaan yang tertulis di media charta. Tiga kelompok dapat menjawab pertanyaan secara benar. Dengan demikian dapat disimpulkan capaian hasil bimbingan belajar telah memenuhi kriteria patokan (≥ 65) individu dan rata-rata kolektif (≥ 60). Kegiatan bimbingan belajar diakhiri dengan pemberian snack kepada anak-anak.

Memperhatikan capaian hasil belajar maka dapat dikatakan bimbingan belajar efektif membantu anak Kampung Mbegho memahami konsep perkalian metode operasi perjumlahan berulang melalui permainan biji kemiri sebagai media pembelajaran. Disamping itu hasil yang diperoleh juga membuktikan hasil riset atau pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa bimbingan belajar membantu mengatasi siswa yang lambat belajar (Diana & Maimunah, 2022), menyemangati siswa dalam pembelajaran (Decha & Yanty, 2022), meningkatkan keberhasilan/nilai akademik dan motivasi belajar (veronika & Yanti, 2022; Nihayah, 2018; Fayakunimah, 2019; Huda, 2020).

V. KESIMPULAN

Berlandaskan hasil capaian bimbingan belajar yang dilakukan dalam dua kali pertemuan atau dalam empat kali permainan, disimpulkan bahwa dalam permainan ini dapat membantu anak dalam kesulitan belajar dimasa pandemik covid-19. Selain itu terkandung nilai-nilai; *Pertama*, Nilai partisipatif. Nilai ini nampak pada keterlibatan anak secara mental, pikiran atau emosi dan perasaan yang mendorongnya untuk berempati dan ikut bertanggung jawab dalam mengatasi kesulitan belajar bagi anak dalam situasi pandemik covid-19. *Kedua*, Nilai kolaboratif. Bimbingan belajar dilakukan dengan pendekatan kerjasama antara pemateri, orang tua, dan anak dengan memberdayakan media biji kemiri dalam semangat tradisi lokal. *Ketiga*, Nilai etnomatematik. Nilai ini sebagai pendekatan belajar yang menghubungkan tradisi lokal dengan matematika. *Keempat*, Nilai solider. Anak-anak sejak dini ditanamkan perasaan bersatu/senasib dalam melaksanakan kerja tim. *Kelima*, Nilai sportivitas. Nilai ini menunjukkan kepatuhan disertai dengan komitmen terhadap aturan tertentu, dan tidak melakukan kecurangan atau menghalalkan segala cara untuk memperoleh kemenangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Patut disampaikan ucapan terima kasih kepada anak-anak Kampung Mbegho yang penuh semangat untuk belajar ditengah keterbatasan. Para orang tua yang mendukung dan memotivasi anak untuk terlibat dalam kegiatan bimbingan belajar, serta Pak RT. 02 Bapak Elias Jo yang berkenan mengijinkan terselenggaranya kegiatan dimaksud. Ucapan terima kasih juga untuk para pihak yang turut membantu pelaksanaan bimbingan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianus Akuila Jeheman, B. G. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 8, No 2*, 191 - 202.
- Afifah, N. &. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2).<https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>, 209-216.

- Agung Fauzy, D. A. (2020). Penerapan Pendekatan Realistik Mathematic Education (RME) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian pada Siswa di Sekolah Dasar . *Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, No. 3, 188-196.
- Alvia, R. (2019). 5 Manfaat Ini Bisa Kamu Dapatkan dengan Mengikuti Pengabdian Masyarakat Untuk Mahasiswa. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/pkm/article/view/1127/891>.
- Arkiang, F. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Daerah 3T (Nusa Tenggara Timur) . *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 1, , 57 - 64.
- Ayu Zumaroh Khasanah & Anwar Sutoyo, E. N. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Underachiever Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* Vol. 2 (3) , 66-74.
- Daud, D. A. (2022). KKNM-Bimbingan Belajar Siswa SD Kelas 1 selama Masa Pandemi Covid 19 di. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2), , 129-136.
- Drajat Stiawan, & N. (2021). Pembelajaran Mengenal Konsep Bilangan Matematika Pada Anak. *Circle: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* Vol. 01 No. 02 , 63-74.
- Emilia, H. (2022). Bentuk Dan Sifat Pengabdian Masyarakat Yang Diterapkan Oleh Perguruan Tinggi. *PKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 2 No. 3 September, 122-130.
- Fayakunimah, G. M. (2019). Kontribusi Keikutsertaan Bimbingan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Nilai Akademik Siswa Kelas Xii Jurusan Pemasaran Di LBB Epsilon Gresik. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* Vol.07 No. 03 , 504-509.
- Hadi, A. S., & Khairi, A. (2020). Pemilihan Strategi Pemasaran di Era Digital pada Kelompok Ibu PKK Desa Gadingharjo . *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 4, No. 1 Maret, 127-132 .
- Hartono, Y. (2007). Pendekatan Matematika Realistik. Dalam Y. Hartono, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (hal. 7-1 - 7-34). academia.edu.
- Huda, J. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Optimalisasi Layanan Bimbingan Belajar Secara Kelompok Dan Individu. *Vidya Karya Jurnal Kependidikan* Vol. 28 No.1., 35-45.
- Husna, A. (2021). Kendala Yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning di Masa Pandemi. *At-tarbiyah Al-mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol 2, No 2, , 66-73.
- Kerong, S. S. (2022). Rekonstruksi Rumah Adat dan Pelataran Adat Suku Embu Soa Desa Tomberabu 1 Kabupaten Ende. *Vastuwidya* Vol. 5 No. 1 Februari, 91-98.
- Lucia Nanda Pramudya, M. E. (2018). Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo. *Seminar Pendidikan Matematika UMM*, (hal. 1-11). Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya asosiasi LPTK PTM Forum Jurnal Imiah PTM.
- Meinanda Putri Zalsabella, D. P. (2020). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Perasaan Tertekan Pada Siswa Kelas Tujuh Smp Saat Memahami Konsep Matematika . *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran JRPP*, Volume 3 Nomor 2, Desember, 295-298.
- Nasution, D. V. (2022). Program Bimbingan Belajar (Bimbel) Matematika Untuk Siswa SD di Desa Semerap Pada Era Pandemi Covid-19 . *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society* Vol. 04, No.1, Februari , 01-08 .
- Nihayah, N. (2018). Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Kejenuhan dalam Belajar pada Siswa Kelas XI di SMAN I Gerung Kabupaten Lombok Barat. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 12(1), <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v12i1.241>, 53-64.
- Novita Andriani Panjaitan, A. S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain . *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* Volume 3 Nomor 1, Februari, 126-130.
- Prastowo, R. d. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19:Kasus di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone. *JURNAL BASICEDU* Volume 5 Nomor 4 , 2241 - 2246.
- Riduwan, A. (2016). https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Penyelenggaraan+pendidikan%2C+penelitian+dan+pengabdian+kepada+masyarakat+harus+saling+menunjang+dan+melengkapi+%28Riduwan%2C+2016&btnG=. Diambil kembali dari scholar.archive.org:

- https://web.archive.org/web/20170923011612id_/https://ejournal.stiesia. Rusmawati, A. S. (2019). Pendampingan Belajar Siswa Di Rumah Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Di Desa Guci Karanggeneng Lamongan. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.2 No.2 P-ISSN: 2685-1563*, 36-43.
- Sikirit, D. (2020, Juni 03). *Unicef Indonesia*. Diambil kembali dari https://www.unicef.org:https://www.unicef.org/indonesia/id/pendidikan-dan-remaja/coronavirus/cerita/belajar-dari-rumah-selama-pandemi-covid-19?gclid=Cj0KCQIAz9ieBhCIARIsACB0oGLaoVznK1OsDU3HLAgnXcwR6fyTpaOMPw8UPI79_5vyeaJ-hlgiEaAs0MEALw_wcB
- Sri Hartatik, N. P. (2023). Pengenalan Metode BEBER (Belajar Sambil Bermain) Matematika bagi Guru-Guru Maarif di Surabaya . *Jurnal Indonesia Berdaya Vol. 4 No. 1*, 49-54.
- Susanti, E. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Konsep Operasi Hitung dalam Permainan Tradisional Kempeng. . *Suska Journal of Mathematics Education*, Vol. 6, No. 1, , 001-008.
- Sutirna, Suntoko, Effendi, B. Z., Mukhtar, U., & Nurasiah, Y. (2023). Bimbingan dan Penyuluhan Inovasi Media Pembelajaran Untuk Guru-Guru SMP Se-Komisariat Telukjambe Karawang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 7, No. 1 Februari* , 62-67 .
- Yasri, D., Yolnasdi, Ermawati, Machdalena, Arya, E. H., & Mais, H. (2023). Pendampingan Pembuatan Pembelajaran Interaktif Dengan Pemanfaatan Media Online Bagi Guru SDN 24 Pinggir . *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 7, No. 1 Februari* , 27-34 .