

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara di seluruh dunia tengah dihadapkan pada wabah penyakit yang dapat mengancam kesehatan manusia (Kusumadewi *et al*, 2020). Penyakit tersebut disebabkan oleh virus korona atau yang dikenal dengan COVID-19 (*Corona Virus Disease-2019*) (Herliandry *et al*, 2020). Adanya virus COVID-19 di Indonesia pada saat ini sangat berdampak bagi seluruh masyarakat (Dewi, 2020). Wabah ini bukan hanya berimbas di bidang kesehatan saja, tetapi juga memberikan pengaruh yang sangat besar pada seluruh aspek kehidupan masyarakat termasuk bidang pendidikan (Susanto dan Deapalupi, 2020).

Kebijakan yang diambil oleh beberapa negara di dunia termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan baik di sekolah maupun perguruan tinggi, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan (Mar'ah *et al*, 2020). Keputusan yang diambil oleh Pemerintah Indonesia selanjutnya adalah proses pembelajaran tetap dilaksanakan, tetapi tidak bertatap muka secara langsung melainkan pembelajaran secara daring atau *online* (Sari *et al*, 2020).

Sebagian besar sekolah di Indonesia tidak siap beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dari pembelajaran tatap muka secara langsung ke pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajarnya (Intanuari, 2020), namun digitalisasi pada masa pandemi ini banyak memberikan tantangan bagi para siswa seperti dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan perkembangan di dunia pendidikan Indonesia (Marwanto, 2021).

Negara ini sudah menerapkan pembelajaran berbasis digital, tetapi kenyataannya beberapa sekolah masih belum sepenuhnya menerapkan sistem pembelajaran *online* terutama untuk siswa kelas rendah (Intanuari, 2020). Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi menyusun Program Kampus Mengajar (KM) sebagai solusi permasalahan

yang muncul akibat kebijakan pembelajaran *online* dimana program tersebut merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbagai desa/kota di Indonesia untuk meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* para siswa. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Menurut teori Piaget tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia dibagi menjadi 4 tahapan: tahap sensori 0-2 tahun (tahap ini anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui sistem inderanya), tahap praoperasional usia 2-7 tahun (tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar), tahap operasi konkret 7-11 tahun (operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata dimana sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran, panjang atau jumlah benda cair), dan tahap operasi formal 11 tahun-dewasa (tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis) (Marinda, 2020).

Anak usia 7-12 tahun sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik dan tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak yang berada pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Juwantara, 2019). Dasar ini menjadi alasan pentingnya penguatan numerasi untuk dilakukan pada anak usia tahap awal sekolah sehingga perlu dilaksanakan pendampingan kepada para siswa untuk memberikan penguatan mengenai numerasi (Friantini *et al*, 2021).

Hasil observasi menunjukkan terdapat beberapa siswa kelas 1 yang belum mengenal simbol angka. Siswa juga mengalami kesulitan menyelesaikan operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Berdasarkan permasalahan dan teori tersebut penulis tertarik untuk menggunakan benda konkret sebagai media pembelajaran numerasi pada siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Sambon. Media benda konkret yang digunakan berupa sedotan dan gelas plastik bekas yang dimodifikasi sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran numerasi.

B. Tujuan

Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu guru dalam mengajar para siswa selama proses pembelajaran *online*
2. Membantu guru untuk merancang media pembelajaran bagi siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan numerasi
3. Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam kondisi darurat pandemi COVID-19

C. Manfaat

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Sekolah

Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar para siswa selama proses pembelajaran *online* di SD Negeri 1 Sambon.

2. Bagi Siswa

Kegiatan ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan numerasi.

3. Bagi Pemerintah

Kegiatan ini diharapkan dapat merealisasikan program pemerintah, yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).