
**APLKASI PEMBELAJARAN BALOK DAN KUBUS DI TENGAH PANDEMI
COVID-19**

Ganis irham fanani¹, Iqnatia Alfiansyah², Ernawati³, Sukaris⁴, Andi Rahmad Rahim⁵

¹Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

³Dosen Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gresik

⁴Dosen Manajemen, Universitas Muhammadiyah Gresik

⁵Dosen Budidaya Perikanan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: Vinoganis451@gmail.com, iqnatia.umg.ac.id

ABSTRAK

Badan Kesehatan Dunia (WHO) Secara resmi menyatakan virus corona COVID-19 sebagai pandemi. Menurut WHO, pandemi adalah skala penyebaran penyakit yang terjadi secara global diseluruh dunia. Suatu wabah sebagai pandemi artinya WHO memberi alarm pada pemerintah semua negara dunia untuk mencegah atau menangani wabah. Guna untuk memutus rantai penyebaran covid-19 Pemerintahan Indonesia juga telah mengeluarkan surat edaran tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19), Artinya pendidikan di Indonesia yang awalnya dilakukan dengan secara tatap muka sekarang dilaksanakan dengan cara daring atau online. Banyak kendala-kendala yang dialami saat pembelajaran dilakukan secara daring. Mulai dari keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya pemahaman dari seorang pendidik dan peserta didik di dalam dunia teknologi dan masih banyak lagi faktor-faktor yang menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memberikan sebuah Aplikasi pembelajaran tentang Bab Balok dan kubus dalam mata pelajaran matematika Kelas 4 SD/MI yang bertujuan untuk membantu guru didalam menyampaikan sebuah materi dan membantu peserta didik untuk memahami sebuah materi. Dan aplikasi ini juga cocok untuk belajar ketika di rumah karena aplikasi ini juga aplikasi offline dalam arti peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya apapun ketika belajar.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran Balok, Kubus, Pandemi Covid-19.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desa Jogodalu terletak di wilayah kecamatan benjeng kabupaten gresik, dengan luas wilayah desa yakni 824.828 Ha mayoritas mata pencarian masyarakat didesa ini adalah sebagai petani dan wiraswasta. Terdapat dua dusun dari desa jogodalu yaitu dusun wonosari dan dusun gempol terdapat pula lembaga pendidikan dan madrasah Ibadtiyah. Kondisi keagamaan didesa jogodalu mayoritas beragama islam, yakni dengan menganut faham muhammadiyah dan nahdlatul ulama.

Disaat pandemi virus Covid-19 ini, masyarakat di desa jogodalu mau tidak mau harus mengikuti prosedur pencegahan dan penerapan protokol kesehatan untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Pengertian virus ini menurut (KEMENKES, 2020) Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit ringan sampai berat, seperti common cold atau pilek dan penyakit yang serius seperti MERS dan SARS penularanya dari hewan ke manusia dan manusia ke manusia sangat terbatas. Dan salah satu yang terkena dampaknya yakni adalah di Lembaga Pendidikan Mi Nurul Ulum dusun Wonosari sejak turunya kebijakan Pemerintah Pusat melalui Kementrian Pendidikan dan Budaya bersama Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 dalam Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud serta Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan agar kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau online.

Dari kebijakan pemerintah tersebut, kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan secara tatap muka antara guru dan siswa kini dilaksanakan secara daring. Terdapat banyak sekali kendala saat proses belajar mengajar dilakukan secara daring apalagi akses internet di desa yang belum terjangkau, belum lagi dalam hal perekonomian orang tua siswa dituntut untuk mengeluarkan biaya tambahan untuk membelikan smartphone ataupun kuota internet demi kelancaran proses belajar buah hatinya.

Beberapa bulan telah berjalan didalam masa pandemi ini, saat ini Indonesia khususnya diwilayah Kabupaten Gresik telah mempersiapkan diri untuk menghadapi New Normal dimana menurut pemerintah Indonesia bahwa kehidupan New Normal yakni kita hidup bersandingan dengan virus corona dengan tetap beraktifitas seperti biasanya namun tetap memperhatikan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan. Sama halnya dalam pendidikan, yang melaksanakan pembelajaran dengan tatap muka hanya boleh dilakukan bagi sekolah yang berada di zona hijau, berikut Panduan Pembelajaran Tatap Muka menurut (KEMENDIKBUD, 2020) Di luar pelarangan yang berlaku di zona kuning, oranye, dan merah, tahapan pembelajaran tatap muka satuan pendidikan di zona hijau dilaksanakan berdasarkan pertimbangan kemampuan peserta didik dalam menerapkan protokol kesehatan. Dengan demikian, urutan pertama yang diperbolehkan pembelajaran tatap muka adalah pendidikan tingkat atas dan sederajat, tahap kedua pendidikan tingkat menengah dan sederajat, lalu tahap ketiga tingkat dasar dan sederajat. Itupun harus dilakukan sesuai dengan tahapan waktu yang telah ditentukan. “Namun, begitu ada penambahan kasus atau level risiko daerah naik, satuan pendidikan wajib ditutup Kembali”.

Dari persoalan tersebut, sebagai mahasiswa yang sedang mengemban tugas Tridharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian masyarakat, untuk itu di dalam usaha untuk menerapkan nilai-nilai yang terkandung dengan turut andil didalam penanganan dan pencegahan virus Corona di tengah-tengah masyarakat, khususnya didalam persoalan pendidikan di daerah-daerah. Maka dari itu untuk mengurangi resiko penyebaran virus Corona serta agar pembelajaran yang dilakukan secara daring dan tujuan dari pembelajaran di sekolah bisa optimal, maka penulis dalam tugas Kuliah Kerja Nyata nya membuat sebuah Aplikasi Matematika Bab Balok dan kubus untuk kelas 4 Sekolah Dasar di MI Nurul Ulum Dusun Wonosari Desa Jogodalu benjeng Gresik

B. Kajian Persoalaan

Menurut World Health Organization (WHO) coronavirus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis coronavirus diketahui menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS).

Dalam kurun waktu beberapa bulan Indonesia kini telah memberlakukan tataanaan hidup baru atau disebut new normal, pemerintah Indonesia melalui Juru Bicara Penanganan COVID-19, Achmad Yurianto mengatakan, masyarakat harus menjaga produktivitas di tengah pandemi virus corona COVID-19 dengan tatanan baru yang disebut new normal. Menurutnya, tatanan baru ini perlu ada sebab hingga kini belum ditemukan vaksin definitif dengan standar internasional untuk pengobatan virus corona. Para ahli masih bekerja keras untuk mengembangkan dan menemukan vaksin agar bisa segera digunakan untuk pengendalian pandemi COVID-19.

Menurut Yuri, tatanan, kebiasaan dan perilaku yang baru berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat inilah yang kemudian disebut sebagai new normal. Cara yang dilakukan dengan rutin cuci tangan pakai sabun, pakai masker saat keluar rumah, jaga jarak aman dan menghindari kerumunan. Pihaknya berharap kebiasaan baru ini harus menjadi kesadaran kolektif agar dapat berjalan dengan baik. "Siapa pun yang mengelola tempat umum, tempat kerja, sekolah dan tempat ibadah harus melakukan memperhatikan aspek ini, bahkan kita berharap harus menjadi kontrol terhadap kedisiplinan masyarakat," ujarnya.

Seiring kita menjalani aktifitas yang tidak seperti biasanya dimasa new normal besar kemungkinan akan terjadi sebuah budaya baru seperti yang dilansir dari laman (KOMINFO, 2020) bahwa Budaya-budaya seperti pertemuan tatap muka yang semasa pandemi ini diganti virtual, saya yakin tidak akan hilang. Kalau muncul perilaku baru di era new normal ya mungkin, tapi tidak secara otomatis akan menghilangkan kebiasaan lama. Oleh karena itu, bagi pemangku kebijakan yang menaungi pendidikan harus lebih mempersiapkan diri baik dalam segi terutama memberikan sebuah wawasan baru terhadap sumber daya manusianya.

Definisi Pembelajaran Online menurut (Riyana, 2019) Online learning (Pembelajaran Online) merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Dari definisi tersebut bahwa pembelajaran online merupakan suatu proses dimana membantu para siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun meskipun tidak dengan tatap muka bersama guru. Sistem tersebut merupakan hal yang tepat diterapkan di setiap sekolah pada situasi seperti ini. Namun hal tersebut juga masih menuai banyak kendala didalam penerapan. Khususnya didalam siswa memahami sebuah materi, oleh karena itu perlu sebuah media pembelajaran yang tepat untuk memberikan stimulus terhadap siswa untuk memahami sebuah materi.

Definisi media pembelajaran menurut Heinich yang dikutip (Azhar, 2011) dalam bukunya Media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang bertujuan untuk membawa pesan atau informasi memiliki tujuan instruksional atau berisikan maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Jadi guru harus kreatif dalam menggunakan ataupun memanfaatkan sebuah alat yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran. Namun sebelum itu guru harus benar-benar memilih media yang pas diterapkan dalam proses pembelajaran, jangan sampai guru malah kesulitan didalam penggunaan media tersebut apalagi guru belum menguasai media yang akan digunakan dimana nantinya berimbas pada para siswa agar lebih mudah memahami saat pembelajaran daring berlangsung.

2. METODE PELAKSANAAN

- Waktu : pembuatan aplikasi ini mulai dilakukan pada tanggal 8 agustus 2020
- Tempat : dusun wonosari desa jogodalu benjeng gresik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pembahasan bahwasanya pembuatan aplikasi pembelajaran yang dibuat oleh penulis, untuk dijadikan progam kegiatan kuliah kerja nyata sangat diterima dengan baik oleh peserta didik dan guru, dan juga respon dari peserta didik pun sangat antusias untuk menambah materi pembelajaran pada aplikasi tersebut.

Saya juga sangat menerima saran saran dari peserta didik untuk kekurangan apa saja pada aplikasi tersebut, dan saya juga meminta pendapat kepada guru kelas tentang kekurangan kekurangan pada aplikasi tersebut.

Berikut adalah pendapat kekurangan kekurangan pada aplikasi tersebut:

Dari guru

1. Guru meminta melanjutkan untuk materi pembelajaran BAB selanjutnya untuk di masukan kedalam aplikasi juga
2. Ditambah game game kecil (jika bisa) supaya peserta didik bisa belajar sambil bermain
3. Ditambah juga quiz atau soal soal latihan tentang materi yang telah dibaca

Dari peserta didik

1. Ditambah game pembelajaran dalam aplikasi tersebut
2. Ditambah video dengan penjelasan materi
3. Meminta penulis untuk memasukan foto kelas 4 di dalam aplikasi tersebut
4. Dilanjut lagi untuk materi selanjutnya karena pada aplikasi sekarang masih satu materi yaitu materi balok dan kubus

Berikut ini adalah gambar pada aplikasi kubus dan balok :



Gambar 1. Menu utama

Gambar 1 merupakan tampilan pada menu utama aplikasi, dalam menu tersebut terdapat pula tombol pilihan seperti penjelasan tentang bangun ruang, penjelasan tentang balok, jaring jaring balok, penjelasan tentang kubus dan jaring jaring kubus. Apabila kita klik tombol pilihan diatas maka kita akan masuk kedalam materi tersebut.



Gambar 2. Tampilan penjelasan dari bangun ruang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penejelasan diatas dapat diartikan bahwasanya peserta didik sangat antusias dalam menggunakan aplikasi pembelajaran, aplikasi pembelajaran balok dan kubus dalam kondisi pandemi seperti ini sangat cocok digunakan karena mudah dan sederhana sehingga peserta didik bisa membaca ketika didalam rumah maupun diluar rumah,

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi tersebut ialah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran di era pandemi seperti ini yang melarang peserta didik bertatap muka langsung dengan guru.

B. Saran

Kepala sekolah harus memberi dukungan kepada guru kelas untuk membuat model model pembelajaran yang efisien dan menyenangkan bagi peserta didik karena di era pandemi seperti ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah maka dari itu kepala sekolah harus memberikan motivasi motivasi kepada guru kelas untuk membuat model pembelajaran yang baru dan cocok untuk peserta didik ketika belajar didalam rumah

Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah sebuah kunci agra peserta didik lebih giat dan semangat dalam belajar.

Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak kekurangan, baik dalam segi materi yang belum bisa menyajikan dengan komplit, diperbaiki dikemudian hari dengan terus membuat sebuah model model pembelajaran untuk peserta didik supaya peserta didik tetap bisa mendapat ilmu ketika melakukan pembelajaran dari rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Al Fatina, A., Rochma, N. A., Salsabilah, N., Sari, C. S., Rahma, A., Fauziyah, N., Sukaris, S & Rahim, A. R. (2021). *Pemberdayaan Para Pemuda Dalam Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (Toga) Temulawak (Curcuma Xanthorrhiza) Menjadi Olahan Ice Cream Di Desa Sambogunung*. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3(2), 801-810.
- Al Fatina, A., Rochma, N. A., Salsabilah, N., Eprilyanto, A. F., Aulia, R., Sukaris, S., Fauziyah, N & Rahim, A. R. (2021). *Pembuatan Minyak Sereh Dan Lilin Aromaterapi Sebagai Anti Nyamuk*. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3(2), 837-847.
- Perwitasari, N. H. (2020, Maret 13). <https://tirto.id/>. Retrieved from WHO: COVID-19 Merupakan Pandemi yang Bisa Dikendalikan: <https://tirto.id/who-covid-19-merupakan-pandemi-yang-bisa-dikendalikan-eEMH>
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. In *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online (BMP)*. Banten: Universitas Terbuka.
- Taufik, M. (2010). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning; Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajaran di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Thonkzoo Dwi. (2018). cara membuat aplkasi di sketchware. <https://youtu.be/QcJYSp6LPYo>