

P-ISBN : 2774 - 2199

e-ISBN : 2774 - 2180



PROSIDING

Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu

**"Inovasi Teknologi dan Produk Penelitian
Pengabdian Masyarakat Berbasis
Revolusi Industri 4.0
di Era New Normal"**

Volume 1 Nomor 1 Tahun 2021

Support By :



LPPM Universitas Jabal Ghafur

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT erkat Rahmat dan HidayahNya Webinar 1st Jabal Ghafur Conference on Research Community Service Seminar Nasional Multidisiplin ilmu telah terlaksana dengan baik dan lancar. Seminar Nasional Universitas Jabal Ghafur yang pertama ini bertema "Inovasi Teknologi dan Produk Penelitian, Pengabdian Masyarakat Berbasis Revolusi Industri 4.0 di Era New Normal" yang telah diselenggarakan pada tanggal 7 November 2020 secara virtual melalui zoom meeting.

Seminar Nasional ini dihadiri oleh Dr. Muhammad Dimyati (Plt Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kemenristek/Badan Riset dan Inovasi Nasional) dan Dr. Ir. Muhammad Ilham Maulana, M.T (Sekretaris Pelaksana LLDIKTI Wilayah XIII- Aceh) sebagai Keynote Speaker.

Pada seminar ini hasil penelitian dan pengabdian masyarakat telah dipresentasikan oleh para peneliti dari Dosen dan Mahasiswa berbagai Universitas dan dengan bidang ilmu yang beragam. Selanjutnya hasil seminar tersebut dibukukan dalam prosiding ini. Seminar Nasional Universitas Jabal Ghafur yang pertama ini dapat terlaksana dengan sukses atas bantuan dan partisipasi berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih banyak kepada banyak pihak yang telah membantu terselenggaranya Seminar Nasional ini.

Penyusunan prosiding ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu kami sangat mengharapkan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan prosiding ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi Dosen, Mahasiswa, Peneliti dan Masyarakat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Sigli, 7 November 2020

Prof. Dr. Bansu Irianto Ansari, M.Pd

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL MULTI DISIPLIN ILMU
JABAL GHAFUR CONFERENCE ON RESEARCH AND COMMUNITY SERVICES
(JGCR+)

**"Inovasi Teknologi dan Produk Penelitian Pengabdian Masyarakat Berbasis
Revolusi Industri 4.0 di Era New Normal"**

Organizing Committee

Penanggung jawab	:	Rektor Universitas Jabal Ghafur
Ketua	:	Mustakim Sagita, S.Pd, M.Pd
Sekretaris	:	Cut Mulia Sari, S.TP, M.P
IT and Website	:	Mursalmina, ST
Publikasi	:	Muhammad, ST
Administrasi	:	Muhammad Hafidillah, S.Pd, M.Pd
Steering Committee	:	T. Martawidjaya, ST Yuswardi, ST, MT
Reviewer	:	Dr. Amirzan, M.Pd Dr. Ilyas, M.Pd Dr. Erry Jayanti, S.E, M.Si Dr. Rahmi Agustina, S.S.i, M.Pd
Editor	:	Cut Mulia Sari, S.TP, M.P
Setting/Layout	:	Muksalmina, ST Muhammad, ST
Penerbit	:	Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jabal Ghafur
Editorial Staff	:	Biro Rektor Lt. 1, Ruang LPPM Universitas Jabal Ghafur, Gleegapui, Sigli. Provinsi Aceh. Kode Pos 24171 Telp (0653) 7825201, Fax (0653) 78225202 Email : lppm@unigha.ac.id

1st Publication on Januari 2021
© 2021 All rights reserved

DAFTAR ISI PROSIDING SEMINAR NASIONAL MULTI DISIPLIN ILMU UNIVERSITAS JABAL GHAFUR

KATA PENGANTAR.....	i
DEWAN EDITOR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
 BAB I. PENDIDIKAN, METODE PEMBELAJARAN & KURIKULUM	
KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOT) SISWA DITINJAU BERDASARKAN ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF DAN GENDER (STUDI DARING PADA SISWA SMA)	
<i>Bansu Irianto Ansari ⁽¹⁾, Mustakim Sagita ⁽²⁾</i>	1-8
 ANALISIS KESULITAN MAHASISWA MENYELESAIKAN SKRIPSI DI MASA PANDEMI PADA PRODI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS	
<i>Fauziah ⁽¹⁾, Jamaliah ⁽²⁾</i>	9-14
 ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA DENGAN MENGGUNAKAN <i>GRADED RESPONSE MODELS</i> DI SMP NEGERI 1 SIMPANG TIGA KABUPATEN PIDIE	
<i>Hery Saputra ⁽¹⁾, Mirunnisa ⁽²⁾</i>	15-23
 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK NOMOR LOMPAT TINGGI BERBENTUK PERMAINAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS DI SMA NEGERI 16 KOTA BANDA ACEH	
<i>Indah Lestari ⁽¹⁾, Jafaruddin ⁽²⁾</i>	24-30
 PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN LOGIS MATEMATIK SISWA SMK NEGERI 1 SIGLI MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN <i>MAPLE</i>	
<i>Maryanti ⁽¹⁾, Laila Qadriah ⁽²⁾</i>	31-39
 MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF UNTUK MENUMBUHKAN <i>SOFT SKILL</i> SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	
<i>Mirunnisa ⁽¹⁾, Zulfa Razi ⁽²⁾</i>	40-51
 PENGARUH KECEPATAN DAN KELINCAHAN TERHADAP PRESTASI OLAHRAGA BULUTANGKIS (Penelitian Pada Siswa SMAN 1 Indrajaya Kabupaten Pidie)	
<i>Muhammad</i>	52-61
 PENYEDIAAN PUSTAKA KELILING WARGA ALTERNATIF PENYELESAIAN CEMERLANG MEMULAI BUDAYA MEMBACA	
<i>Nanda Saputra ⁽¹⁾, Miswar Saputra ⁽²⁾</i>	62-67
 DISIMILARITAS BAHASA PERSUASIF PADA IKLAN DI RADIO MUTIARA FM BEUREUNUEN PADA ERA NEW NORMAL	
<i>Nofiana S ⁽¹⁾, Islamiyah ⁽²⁾</i>	68-79

TANTANGAN GURU BAHASA INGGRIS DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR SELAMA PANDEMI DI PIDIE Novita Diana	80-84
ANALISIS KOMPARATIF: IMPLEMENTASI (SOLUTION FOCUSED BRIEF THERAPY) SEBAGAI SOLUSI PENANGANAN KECEMASAN PSKOLOGIS MENGHADAPI COVID-19 Teuku Fadhli⁽¹⁾, Fauzi Aldina⁽²⁾	85-93
PENERAPAN MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBANTUAN <i>SOFTWAREMAPLE</i> UNTUK MENINGKATKAN <i>SELF EFFICACY</i> MAHASISWA Zulfa Razi⁽¹⁾, Mirunnisa⁽²⁾	94-99
HUBUNGAN <i>SELF REGULATED LEARNING</i> DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK YANG DILAKUKAN SISWA SMPN 5 MUTIARA Bunyamin	100-107
THE USE OF MIND MAPPING TEHNIQUE TO IMPROVE THE STUDENTS WRITING SKILL IN DESCRIPTIVE TEXT Farizawati	108-114
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI <i>GOOGLE FORM</i> UNTUK UJIAN AKHIR SEMESTER BAGI MAHASISWA PGMI AL HILAL SIGLI Gusti Handayani	115-120
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BACAAN SISWA DENGAN MENERAPKAN TEKNIK PRE-QUESTIONING Hanifah Thohidah	121-129
EKSISTENSI BAHASA INDONESIA SEBAGAI BAHASA PENGANTAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 3 SAKTI Hayatun Rahmi⁽¹⁾, Nur Fatimahwati⁽²⁾	130-146
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN <i>SELF-CONCEPT</i> SISWA SMP DI KABUPATEN PIDIE JAYA DENGAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN GEOGEBRA Junaidi⁽¹⁾, Taufiq⁽²⁾	147-154
BERHITUNG CEPAT DAN PERMAINAN ANGKA MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA SD BELAJAR MATEMATIKA DI RUMAH SELAMA PANDEMI Maisura	155-159
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 KEMBANG TANJONG PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI Makawiyah⁽¹⁾, Zuraida⁽²⁾	160-169
PENERAPAN MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING (PBL)</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA di SMA Mariati	170-175

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DENGAN PENDEKATAN <i>CREATIVE PROBLEM SOLVING</i> SISWA SMP NEGERI 2 BANDAR BARU Taufiq	176-185
PENGARUH PEKERJAAN RUMAH (PR) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI MTsS KEUMALA KABUPATEN PIDIE Tuti Rahmah	186-191
EFEKTIFITAS PENGGUNAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE <i>TALKING STICK</i> PADA MATERI HIDROKARBON DI SMA NEGERI UNGGUL SIGLI Zakiah	192-198
USING ENGLISH POP SONG TO IMPROVE STUDENTS' LISTENING SKILL Zurrahmah	199-208
BAB II. TEKNIK INFORMATIKA, DIGITAL INTELLIGENT	
PERBANDINGAN KOMBINASI METODE EKSTRAKSI FITUR BENTUK DAN WARNA PADA CONTENT BASED IMAGE RETRIEVAL BUSANA MUSLIMAH Cut Mutia⁽¹⁾, Muhammad Akmal⁽²⁾	209-221
IMPLEMENTASI WEB SERVICE UNTUK INTEGRASI DATA BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA PADA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JABAL GHAFUR Cut Lilis Setiawati⁽¹⁾, Julia Ananda Yani⁽²⁾	222-225
OPTIMASI SEGMENTASI CITRA METODE OTSU MENGGUNAKAN FUZZY LOGIC Junaidi Salat⁽¹⁾, Sayed Achmady⁽²⁾	226-234
STEGANOGRAFI AUDIO DENGAN METODE LEAST SIGNIFICANT BIT (LSB) DAN KEAMANAN YANG Dioptimasi Dengan Advanced Encryption Standard (AES) Sayed Achmady⁽¹⁾, Junaidi Salat⁽²⁾	235-240
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SISWA PESERTA OLIMPIADE SMA NEGERI 1 MUTIARA MENERAPKAN METODE <i>ANALYTIC HIERARCHY PROCESS</i> (AHP) Fitriyani⁽¹⁾, Putri Andiyani⁽²⁾	241-246
BAB III. PERTANIAN, KONSERVASI LAHAN, BIOTEKNOLOGI DAN PETERNAKAN	
ANALISIS DAMPAK KEGIATAN PENCETAKAN SAWAH BARU TERHADAP KEADAAN SOSIAL EKONOMI MASYARAKAT TANI DIGAMPONG TAMPUI KECAMATAN TRIENGGADENG KABUPATEN PIDIE JAYA Al Asri Abubakar⁽¹⁾, Safrika⁽²⁾	247-253
ANALISIS KOMPARATIF PENDAPATAN USAHA PEMBUATAN TEMPE DAN TAHU "INDUSTRI SHUYA" DI GAMPONG LANGGIEN CUT KECAMATAN BANDAR BARU KABUPATEN PIDIE JAYA Julia⁽¹⁾, Safrika⁽²⁾	354-261

PENGARUH PARITAS TERHADAP KEBERHASILAN INSEMINASI BUATAN PADA SAPI ACEH DI BPTU DAN HPT INDRAPURI <i>Djoko Subagyo</i> ⁽¹⁾ , <i>Khalidin</i> ⁽²⁾ , <i>Amirul Haqqi</i> ⁽³⁾	262-265
ANALISIS DAMPAK KEGIATAN PENCETAKAN SAWAH BARU TERHADAP KEADAAN SOSIAL EKONOMI MASYARAKAT TANI DI GAMPONG TAMPUI KECAMATAN TRIENGADENG KABUPATEN PIDIE JAYA <i>Safrika</i> ⁽¹⁾ , <i>Fazlina Hanum</i> ⁽²⁾	266-272
RESPON PERTUMBUHAN DAN HASIL TANAMANKEDelai (<i>Glycine max L</i>) AKIBAT PEMBERIAN BAHAN ORGANIK OROK – OROK DAN ZPT AGROFIT <i>Sri Handayani</i> ⁽¹⁾ , <i>Rudi Fadli</i> ⁽²⁾ , <i>Desi Fitriani</i> ⁽³⁾	273-284
PENGARUH PENGGUNAAN WIN PROB TERHADAP KUALITAS FISIK FERMENTASI BAGASE TEBU (<i>Saccharum officinarum L.</i>) <i>Sri Rahayu</i> ⁽¹⁾ , <i>Aidilof</i> ⁽²⁾	285-291
KARAKTERISTIK SENSORI DAN KIMIA DENDENG NANGKA MUDA DENGAN PENAMBAHAN DAGING GILING <i>Tengku Mia Rahmiati</i> ^{(1)*} , <i>Asmeri Lamona</i> ⁽²⁾ , <i>Rahmat Afrizal</i> ⁽³⁾ , <i>Amsal</i> ⁽⁴⁾	292-298
POTENSI ANTI BAKTERI PERASAN DAUN BINAHONG (<i>Anrederacordifolia</i>) TERHADAP PERTUMBUHAN BAKTERI PENYEBAB JERAWAT (<i>Propionibacteriumacnes</i>) <i>Ervina Dewi</i> ⁽¹⁾ , <i>Rahmi Agustina</i> ⁽²⁾ , <i>Noratul Iqramah</i> ⁽³⁾	299-307
PENGARUH PEMBERIAN NUTRISI AB MIX DAN PUPUK CAIR PADA HIDROPONIK SISTEM RAKIT APUNG TERHADAP PERTUMBUHAN DAN HASIL TANAMAN SELADA MERAH VARIETAS OAKLEAF (<i>Lactuca sativa L</i>) <i>Nuryulsen Safridar</i> ⁽¹⁾ , <i>Karnilawati</i> ⁽²⁾ , <i>Nurul Rahmah</i> ⁽³⁾	308-319
PENGARUH APLIKASI AMPAS KELAPA DAN URINE SAPI TERHADAP PERTUMBUHAN DAN HASIL TANAMAN JAGUNG MANIS (<i>ZEA MAYS SACCHARATA STURT</i>) <i>Cut Mulia Sari</i> ⁽¹⁾ , <i>Nazirah</i> ⁽²⁾	320-326
PERTUMBUHAN DAN HASIL 4 VARIETAS PADI LOKAL ACEH AKIBAT PUPUK ORGANIK <i>Mawardiana</i> ⁽¹⁾ , <i>Karnilawati</i> ⁽²⁾ , <i>Fadhillah</i> ⁽³⁾	327-333
BAB IV. EKONOMI MANAJEMEN, AKUNTANSI & TATA KELOLA ADMINISTRASI	
PENGARUH KARAKTERISTIK INDIVIDU DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI DI DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PIDIE JAYA <i>Boihaki</i> ⁽¹⁾ , <i>Busra</i> ⁽²⁾	324-340
PENGARUH PELUANG DAN ANCAMAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN PADA PRODUK OPPO DI TOKO DUTA PONSEL KOTA BAKTI <i>Cut Yusnidar</i> ⁽¹⁾ , <i>Ayu Muliana</i> ⁽²⁾	341-348

PENGARUH KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA TERHADAP PRODUKTIFITAS KERJA PEGAWAI PADA DINAS LINGKUNGAN HIDUP KABUPATEN PIDIE <i>Fakhrurrazi⁽¹⁾, Boihaki⁽²⁾, Cut Yusnidar⁽³⁾</i>	349-355
PENGARUH <i>COSTUMER SERVICE</i> DAN <i>RELATIONSHIP MARKETING</i> TERHADAP KEPUASAN NASABAH PADA PT. BANK RAKYAT INDONESIA (Tbk) CABANG SIGLI KABUPATEN PIDIE <i>Nyak Umar⁽¹⁾, Muhammad Nur⁽²⁾, Jasman⁽³⁾</i>	356-370
MODEL PEMBERDAYAAN BUMDES BERBASIS SYARIAH DI KABUPATEN NAGAN RAYA <i>Wahyuddin⁽¹⁾, Bansu Irianto Ansari⁽²⁾, Muslim A. Djalil⁽³⁾, Mirna Indriani⁽⁴⁾</i>	371-382
PENGARUH KEBIJAKAN HARGA DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA CAFÉ MODEREN DI KABUPATEN PIDIE <i>Zulkifli⁽¹⁾, Fakhrurrazi⁽²⁾</i>	383-390
PENGARUH <i>JOB DESCRIPTION</i> , PENGAWASAN KERJA DAN INISIATIF TERHADAP KOMITMEN KERJA PEGAWAI PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PIDIE <i>Cut Italina⁽¹⁾, Herizal⁽²⁾, Sari⁽³⁾</i>	392-399
ANALISIS <i>NON PERFORMING FINANCING</i> PADA BANK UMUM SYARIAH INDONESIA <i>Evi Maulida Yanti</i>	400-405
PENGARUH <i>RELATIONSHIP MARKETING</i> DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA CAFÉ AWESOME SIGLI KABUPATEN PIDIE <i>Teuku Isnaini⁽¹⁾, Rahmayani⁽²⁾</i>	406-412
PENGARUH RASIO SOLVABILITAS, PROFITABILITAS DAN AKTIVITAS TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN SUB SEKTOR PERTAMBANGAN BATU BARA <i>Nazariah⁽¹⁾, Maisur⁽²⁾, Khaira Maulida⁽³⁾</i>	413-422
STUDI LITERATUR : KEUANGAN DESA <i>Sufitrayati</i>	423-432
STRATEGI DINAS PERINDUSTRIAN PERDAGANGAN DAN KOPERASI KABUPATEN PIDIE JAYA DALAM PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH <i>Zulfikar</i>	433-439
BAB V. ILMU HUKUM	
PEMIDANAAN DAN ASAS-ASAS DALAM HUKUM ISLAM <i>Junaidi Ahmad</i>	440-448
TINJAUAN YURIDIS PENGGUNAAN DAN PENGAWASAN DANA GAMPONG UNTUK BANTUAN LANGSUNG TUNAI DAMPAK COVID 19 DI KABUPATEN PIDIE <i>Al Muttaqien</i>	449- 458

BAB VI. ILMU KESEHATAN

HUBUNGAN PENGETAHUAN DAN SIKAP IBU DENGAN KEJADIAN STUNTING DI
WILAYAH KERJA PUSKESMAS KUTE PANANG KECAMATAN KUTE PANANG
KABUPATEN ACEH TENGAH

Nela Fauzia ⁽¹⁾, *Riska Fitriyani* ⁽²⁾ 459-466

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KUALITAS
TIDUR PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 SIGLI KABUPATEN PIDIE

Risna ⁽¹⁾, *Wahyuni* ⁽²⁾ 467-479



BERHITUNG CEPAT DAN PERMAINAN ANGKA MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA SD BELAJAR MATEMATIKA DI RUMAH SELAMA PANDEMI

MAISURA

Universitas Jabal Ghafur; alamat Gle Gapui, tlp (0653) 7825201/fax (0653) 7825202
 e-mail: maisura.maay@gmail.com

ABSTRAK

Terjadinya pandemi Covid-19 menyebabkan pengaruh diberbagai sektor salah satunya sektor pendidikan. Krisis yang datang secara tiba-tiba membuat dunia pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka langsung berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Dalam masa pandemi sekarang ini dengan menerapkan pembelaran dari rumah memiliki problem dalam pelaksanaanya, salah satunya siswa kesulitan memahami materi pelajaran yang dikirimkan guru secara *online*, apalagi untuk pelajaran matematika yang kebanyakan siswa kurang menarik disebabkan adanya kecenderungan bahwa apa yang disampaikan adalah rumus-rumus saja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa menerapkan berhitung cepat sebagai dasar matematika, dan permainan angka untuk melatih dan menambahkan wawasan pengetahuan sebagai pendorong motivasi minat belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta mengatasi kejenuhan saat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian *descriptive content analysis study*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa dengan berhitung cepat membuat pelajaran matematika semakin menarik dan mudah dipahami, permainan angka matematika dapat membuat matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan, bukan pelajaran yang hanya tentang rumus-rumus saja, tapi dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci; *Berhitung cepat, Permainan Angka*

PENDAHULUAN

Pademi Covid-19 telah memunculkan tantangan baru untuk diatasi oleh semua negara bangsa, termasuk negara Indonesia mengenai bagaimana negara merespon pencegahan dan menghentikan penyebaran virus lebih jauh. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk menekan laju pertumbuhan virus tersebut mulai dari kebijakan *lockdown* sampai tes masal dan *social distancing* terhadap masyarakat untuk merendam dampak dari pademi di berbagai sektor. Penyebaran virus covid-19 awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi hingga merambat ke dunia pendidikan (Purwanto et al., 2020:2). Krisis ini yang datang secara tiba-tiba, membuat pemerintah dibelahan bumi manapun termasuk Indonesia mengambil keputusan menutup sekolah agar mengurangi kontak langsung penyebaran covid-19, dunia pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka langsung berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh (*daring*) bukan kebijakan yang diinginkan pemerintah hal itu harus dilakukan agar kegiatan proses belajar mengajar tetap berjalan meskipun dalam masa pandemi untuk mencerdaskan anak bangsa, sehingga berdampak pada psikologi anak didik (Syah, 2020:395-396).

Pembelajaran *daring* memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihanannya adalah dapat membantu siswa lebih aktif dalam mencari materi dari berbagai sumber, sedangkan kelemahan kelas *daring* yaitu tidak mampu mengembangkan motivasi belajar siswa dikarenakan keterbatasan tatap muka antara guru dan siswa (Hidayat & Noeraida, 2020:172). Belajar dari rumah

menimbulkan kemandirian karena lokasi guru dan siswa bukan pada suatu ruangan kelas membuat guru tidak dapat memantau semua aktivitas siswa selama proses belajar, disisi lain banyak siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dikirimkan guru secara *online* (Firman & Rahayu, 2020:84-85). Adapun dampak positif pembelajaran *daring* lainnya siswa dapat mengatur waktu belajar mereka dengan mengakses bahan kapan waktu luangnya (Pujilestari, 2020:51).

Dalam masa pandemi sekarang ini dengan menerapkan pembelajaran dari rumah memiliki problem dalam pelaksanaannya seperti pembelajaran bagi siswa tingkat sekolah dasar yang harus didampingi orang tua dalam belajar dimana anak-anak yang pada dasarnya di rumah lebih suka bermain dari pada belajar, apalagi untuk pelajaran matematika yang kebanyakan siswa kurang menarik disebabkan adanya kecenderungan bahwa apa yang disampaikan adalah rumus-rumus saja. sehingga peran orang tua dan guru sangat penting untuk memotivasi anak dalam belajar. Mengajarkan seorang anak untuk menyukai matematika sangatlah sulit, apalagi di era sekarang anak-anak lebih suka menghabiskan waktu bermain dengan gaddet ataupun didepan komputer. berdasarkan hal itu menuntut guru matematika harus selalu kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika ada ilmu berhitung yang merupakan dasar kunci dari konsep baik secara langsung maupun tidak langsung, yang menjadi keterampilan dasar matematika yang harus dikuasai oleh siswa. Di sisi lain masalah berhitung ini ternyata banyak menjadi kendala bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Akibat keterbatasan keterampilan dalam berhitung ini sebagian siswa menganggap matematika menjadi suatu pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Siswa dengan kemampuan hitung cepat sangat membantu dalam menjawab soal (Syaharuddin & Mandailina, 2018:31). Berhitung cepat dapat dengan mudah mengerjakan soal ujian dengan kreatif (Ahzan et al., 2018:18). Metode jarimatika merupakan metode dengan menggunakan tangan untuk berhitung tanpa menggunakan alat bantu (Suryowati et al., 2016:81). Metode berhitung jari tangan adalah metode yang mudah dipahami, menarik, praktis, sederhana dan ekonomis karena hanya menggunakan jari tangan (Kusmaryono, 2013:7).

Dalam rangka menumbuhkan minat siswa untuk menyukai dan senang dengan matematika guru sebagai pengajar memberikan pengaruh motivasi dan minat belajar siswa dengan menggunakan metode atau cara pembelajaran yang menarik (Handayani & Rochmahwati, 2020:205). Guru yang tidak kreatif dan inovatif dapat dipastikan akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Kasna et al., 2015:3). Dikarenakan siswa SD suka dengan permainan, maka guru dapat menambahkan permainan angka dalam proses belajar. permainan matematika bertujuan agar anak dapat belajar dengan suasana menarik, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memotivasi belajar anak (Fauziddin, 2015:53). Permainan mampu mengasah otak yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Fatimah et al., 2017:281). Bermain dapat merangsang minat anak dalam belajar (Padlia, 2012:10). Dunia anak adalah bermain maka dengan menciptakan permainan akan melakukan pekerjaan dengan senang hati sehingga menimbulkan konsentrasi dan fokus terhadap apa yang dipelajarinya (Novika et al., 2020:1-2).

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Ruseffendi, 1988:62). Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa setiap permainan tidak dapat disebut sebagai permainan matematika. Karena permainan matematika tidak sekedar membuat siswa terhibur senang dan tertawa, tetapi harus menunjang tujuan instruksional pelajaran matematika. Hal ini disebabkan belajar matematika mempunyai banyak sekali manfaat, seperti meningkatkan logika, meningkatkan daya ingat, dan menjadi lebih teliti.

Melalui sistem permainan angka matematika bisa menjadi lebih mudah. pemain tidak hanya akan belajar matematika secara langsung, namun melalui beberapa metode yang dibuat lebih menyenangkan agar anak-anak kembali bersemangat dalam belajar.

Tujuan dari permasalahan di atas secara umum untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam menerapkan berhitung cepat, untuk melatih siswa menerapkan teknik berhitung cepat pada pembelajaran matematika, untuk menambahkan wawasan pengetahuan menyangkut efektivitas penggunaan permainan angka matematika dan sebagai pendorong motivasi minat belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta mengatasi kejenuhan saat belajar.

METODE PENELITIAN

Pada proses penelitian ini, permasalahan berhitung menjadi sasaran utama, yaitu bagaimana siswa dapat berhitung cepat tanpa menggunakan kalkulator, dan menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan permainan angka dalam masa pandemi. Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *descriptive content analysis study*. Kegiatan ini dilaksanakan pada awalnya tanggal 15 Januari 2020 di dayah Nurul Balighah Grong-Grong Kabupaten pidie. Metode kegiatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah peragaan dengan menggunakan jari tangan. Bersama-sama dengan siswa diajak belajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian menggunakan jari-jari tangan mereka dan permainan angka. Namun dalam masa pandemi dimana sekolah diliburkan dan menggantikannya dengan *daring*, sehingga peneliti mewawancarai kembali melalui telpon langsung beberapa siswa yang sebelumnya telah mengikuti penyuluhan berhitung cepat tanpa menggunakan kalkulator dan permainan angka matematika untuk mengetahui efek/dampak penyuluhan sebelumnya bagi meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa di rumah dalam pandemi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai hal, termasuk perubahan dalam pola pendidikan formal. Perubahan-perubahan tersebut berdampak pada kesulitan yang dialami siswa ketika menjalani pola pembelajaran baru, dimana yang dulunya belajar secara tatap muka secara tiba-tiba menjadi pembelajaran *daring*. Sayangnya pembelajaran online memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dikarenakan guru hanya mengirimkan tugas dan materi melalui *online* dan pembelajaran secara *daring* juga membuat guru terbatas dalam mengontrol siswa belajar diakibatkan tempat yang berbeda. apalagi dalam mata pelajaran matematika kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran ini dikarenakan kebanyakan rumus-rumus didalamnya, dan kurangnya pemahaman dan motivasi belajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya didahului dengan *survey* pendahuluan. Berdasarkan hasil *survey* pendahuluan dan wawancara dengan pengajar dayah Nurul Balighah sebagian besar siswa-siswi masih keliru dalam berhitung perkalian dan kurang menyukai pelajaran matematika. Pengabdian ini dilakukan dengan metode penyuluhan dalam menyampaikan berbagai pengetahuan tentang berhitung cepat dan permainan angka, kemudian dilanjutkan dengan wawancara beberapa siswa dalam masa pandemi yang telah mengikuti penyuluhan sebelumnya untuk mengetahui efektivitas berhitung cepat dan permainan angka terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam pengabdian sebelumnya, Peserta yang hadir dalam kegiatan penyuluhan berhitung cepat ini sangat antusias dan bersemangat dalam mendengarkan informasi yang disampaikan oleh pemateri. Selain itu, dalam kegiatan ini terjadi komunikasi dua arah antara peserta dan pematerinya yaitu peserta ikut berperan aktif selama penyuluhan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pemateri dan ikut terlibat mempragakan tehnik berhitung.

Faktor pendorong dalam kegiatan ini antara lain sebagai berikut :

- 1) Sambutan yang hangat dan baik dari pimpinan dayah Nurul Balighah dan siswa-siswanya.
- 2) Keingintahuan yang cukup besar tentang pengetahuan berhitung cepat para peserta terhadap materi.

Jadi, berdasarkan beberapa hal yang telah dikemukakan di atas dapat dikatakan bahwa penyuluhan pelatihan berhitung cepat matematika tanpa menggunakan kalkulator dan permainan angka siswa-siswi SD dayah Nurul berjalan dengan baik.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai kembali lewat telpon langsung beberapa siswa yang sebelumnya telah mengikuti penyuluhan sehingga didapatkan beberapa hal yang dapat disimpulkan, bahwa dengan berhitung cepat membuat pelajaran matematika semakin menarik dan mudah dipahami, permainan angka matematika dapat membuat matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan, bukan pelajaran yang hanya tentang rumus-rumus saja, tapi dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai dampak pandemi terhadap motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika yang sebelumnya telah mengikuti pelatihan berhitung cepat tanpa menggunakan kalkulator dan permainan angka matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

- a. Pelatihan berhitung cepat dapat meningkatkan keterampilan berhitung yang merupakan kunci dasar matematika tingkat sekolah dasar
- b. Pelatihan berhitung cepat tanpa kalkulator dan permainan angka dapat memotivasi ketuntasan proses belajar.
- c. pelatihan berhitung cepat dan permainan angka dapat memotivasi minat anak belajar di rumah selama pandemi.
- d. Berhitung cepat Permainan angka matematika menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menarik dan menyenangkan

SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka keterampilan berhitung cepat dan permainan angka lebih ditingkatkan lagi dan dapat digunakan oleh guru-guru guna untuk memotivasi minat anak dalam mencintai matematika dan menjadi pelajaran menyenangkan sehingga mencapai hasil lebih baik.

Daftar Pustaka

- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2, 1–12.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 359–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Hidayat, D., & Noeraida. (2020). Pengalaman Komunikasi Siswa Melakukan Kelas Online Selama Pandemi Covid – 19. *JIKE Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 3(1), 172–182. <https://doi.org/10.32534/jike.v3i2.1017>

- Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. In Buletin Hukum dan Keadilan (Vol. 4, Issue 1, pp. 49–56). <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Syahrudin, & Mandailina, V. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sd Menggunakan Metode Jarimatika. JCES | FKIP UMMat, 1(1), 30–33. <https://doi.org/10.31764/jces.v1i1.71>
- Ahzan, Z. N., Binsasi, E., & Salsinha, C. N. (2018). workshop teknik berhitung cepat di sekolah dasar negeri (SDN) Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(March 2018), 17–26.
- Suryowati, K., Setyawan, Y., & Jatipaningrum, M. T. (2016). Pelatihan Jarimatika Untuk Inovasi Pembelajaran Matematika Bagi Jamaah Mushola Al-Hidayah Desa Sukoharjo, Kec. Ngaglik , Sleman, Yogyakarta. 1(1), 80–86.
- Kusmaryono, I. (2013). Pelatihan keterampilan berhitung cepat melalui matematika kreatif bagi siswa-siswa sd di wilayah updt rowosari kabupaten kendal (pp. 1–19).
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. Metode Permainan Dengan Papan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika, 1(2), 201–215.
- Kasna, I. F. P., Sudhita, I. W. R., & Rati, N. W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 3, 1–10.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota. Jurnal Paud Tambusai, 2(1), 49–54. <file:///C:/Users/7/Downloads/55-106-1-SM.pdf>
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C. S. (2017). Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. Jurnal Algoritma, 14(2), 281–287. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.281>
- Padlia, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Baok Angka Di Taman Kanak-Kanak AL-Falah Bandar Pasaman Barat. Jurnal Pesona PAUD, 1, 1–12.
- Novika, K., Aminnyati, & Okianna. (2020). Pengaruh Addiction Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Smas Taman Mulia (pp. 1–8).
- Ruseffendi, E.T, 1998. Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito