



## PENDAMPINGAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS*

Novita Erni Hendrawati<sup>1</sup>, Gilang Ary Sandy<sup>2</sup>, Mokhammad Dedi Penta Putra<sup>3</sup>, Rahmatia<sup>4</sup>, Teguh Santoso<sup>5</sup>, Sigit Prafiadi<sup>6</sup>,

STKIP Muhammadiyah Manokwari<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

email : [novitaerni25@gmail.com](mailto:novitaerni25@gmail.com), [gilang.ary.sandy@gmail.com](mailto:gilang.ary.sandy@gmail.com),  
[mokhammad.d.p.putra@gmail.com](mailto:mokhammad.d.p.putra@gmail.com), [thyasamad121212@gmail.com](mailto:thyasamad121212@gmail.com),  
[teguhsantosoumm@gmail.com](mailto:teguhsantosoumm@gmail.com), [sigitprafiadi@gmail.com](mailto:sigitprafiadi@gmail.com)

### ABSTRAK

Proses pembelajaran yang membosankan menyebabkan anak tidak tertarik dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta anak-anak terhadap pembelajaran dan membuat aktivitas belajar matematika menjadi mudah dan menyenangkan melalui penggunaan media *fun thinkers*. Media *fun thinkers* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di kampung Sidey Makmur distrik Sidey. Pada pelaksanaan kegiatan ini anak-anak dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Setiap anak dalam kelompok latihan menggunakan media *fun thinkers* dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal. Untuk melihat keberhasilan kegiatan ini makan dilakukan wawancara secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis anak-anak aktif berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media *fun thinkers* membuat aktivitas anak dalam belajar menjadi menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

**Kata Kunci:** *Media\_pembelajaran, Calistung, Fun\_thinkers*

### ABSTRACT

*A boring learning process causes children to be uninterested in learning. Based on these problems, this community service activity aims to foster children's love of learning and make mathematics learning activities easy and fun through the use of fun thinkers media. Fun thinkers media is a set of books packaged to make learning activities more enjoyable. This community service was carried out in Sidey Makmur village, Sidey district. During this activity the children were grouped into several groups. Each child in the practice group uses fun thinkers media and works together to solve problems. To see the success of this activity, qualitative descriptive interviews were conducted. Based on the results of the analysis, children actively participate in learning. The use of fun thinkers media makes children's learning activities enjoyable and learning can run well.*

**Keywords:** *Learning\_media, Calistung, Fun\_thinkers*



## A.PENDAHULUAN

Pengenalan materi baru kepada anak-anak sebaiknya dilakukan melalui permainan dan penggunaan benda-benda atau media pembelajaran yang bersifat konkrit. Dengan media atau alat peraga hal ini menimbulkan anak-anak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisa (2017) dan Kurnia (2016) bahwa pengenalan pembelajaran pada hal-hal konkrit akan menumbuhkan semangat dan rasa senang dalam belajar serta dapat melatih berpikir logis dan sistematis. Media merupakan segala alat fisik yang dapat disajikan guna merangsang anak untuk belajar (Guslinda; & Rita;, 2018). Hal ini diperjelas dengan penelitian yang dilakukan Dosinaeng (2020) bahwa penggunaan media sangat membantu mengatasi kesulitan guru dalam mengajarkan konsep. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan media sangat fundamental dalam sistem pembelajaran.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *fun thinkers*. *Fun thinkers* adalah salah satu media pembelajaran dari suatu perusahaan yang berdiri sejak tahun 1895 khusus dibidang penciptaan media-media pembelajaran inovatif yaitu Groiler yang berpusa di Boston Amerika. Groiler menyatakan media *fun thinkers* dianggap mampu memecahkan masalah dalam belajar (Kurniati et al., 2022). Hal tersebut dikarenakan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi. Selain itu dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Efektifitas dari media *fun thinkers* ditunjukkan oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azizah (2019) menunjukkan bahwa hasil analisis siswa dapat menyelesaikan permasalahan  $\geq 70\%$  selain itu siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan media *fun thinkers*. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Riani dkk (2019) bahwa media *fun thinkers* sangat layak digunakan bagi guru maupun siswa sesuai. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon siswa memperoleh persentase 98,6% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian penggunaan media *fun thinkers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua di Kampung Sidey Makmur menunjukkan para orang tua mengajarkan anak-anak kembali di rumah setelah dari sekolah dengan membuka pekerjaan rumah yang diperintahkan oleh guru. Selain itu, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada anak-anak di kampung Sidey Makmur menunjukkan selama ini anak-anak hanya belajar melalui buku yang diberikan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh orang tua. Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut maka perlu diadakan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* untuk anak-anak disekitar Kampung Sidey Makmur.



## B.METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan 2 macam metode, yaitu metode ceramah dan metode latihan praktek mengimplementasikan pembuatan bahan ajar dengan tema Bangun Ruang dan Kelompok Hewan. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul pengabdian datang ke Kampung Sidey Makmur untuk sosialisasi pelatihan dan pendampingan belajar pengembangan media *fun thinkers*. Kegiatan ceramah ini dilaksanakan mengingat banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam belajar. Metode *drill* adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen (Sudjana, 2017).

Kegiatan PKM yang difokuskan melalui proses diskusi dengan semua tim dan mitra melalui tahapan sebagai berikut:

1. Konsolidasi awal dengan pihak mitra yakni antara pihak desa dan orang tua untuk mendapatkan dukungan bahwa anak-anak memerlukan bahan ajar yang menyenangkan.
2. Kedua mitra didampingi TIM PKM menyusun surat permohonan dan proposal untuk diskusi dengan LPPM STKIP Muhammadiyah Manokwari. Dengan demikian proposal ini diharapkan dapat dilengkapi dengan Surat pernyataan dukungan dari LPPM STKIP Muhammadiyah Manokwari dan Kepala Kampung Sidey Makmur.

3. Kegiatan berikutnya adalah pendampingan kegiatan belajar dengan anak-anak kampung Sidey Makmur. Indikator keberhasilan kegiatan PKM ini adalah terciptanya produk bahan ajar menggunakan *fun thinkers*. Dengan harapan anak-anak dapat menguasai kemampuan Baca, Tulis, dan Hitung (Calistung) yang menyenangkan.
4. Pelaksanaan pendampingan belajar dilakukan dengan secara teoritik dan praktik anak-anak dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat pada media *fun thinkers*. Pelaksanaan dilaksanakan dengan cara TIM PKM melakukan pendampingan langsung kepada anak-anak.
5. Pendampingan belajar dilanjutkan dengan anak-anak menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada media *fun thinkers* yang diselesaikan secara individu.

Adapun langkah-langkah kegiatan pengabdian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Kegiatan PKM

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Persiapan	1. Membuat media pembelajaran 2. Memberikan surat izin melakukan kegiatan pengabdian masyarakat kepada kepala	24 Juli 2023 - 29 Juli 2023



Kegiatan	Deskripsi	Waktu
	kampung Sidey Makmur 3. Melakukan konfirmasi kepada kepala kampung 4. Mempersiapkan segala kebutuhan selama pengabdian	
Pelaksanaan	1. Melakukan kegiatan pelatihan media <i>fun thinkers</i> pada materi bangun ruang dan jenis-jenis kelompok hewan 2. Membagikan <i>reward</i> sebagai bentuk terimakasih kepada anak-anak di Kampung Sidey Makmur	05 Agustus 2023 - 06 Agustus 2023
Penutup	Berterimakasih kepada kepala kampung yang telah memberikan izin serta meminta surat keterangan telah melakukan pengabdian.	19 Agustus 2023

Adapun tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu:

- a. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan survey terhadap kondisi anak-anak di Kampung Sidey Makmur. Sehingga diperoleh informasi mengenai materi dan sumber belajar yang digunakan.
- b. Langkah kedua adalah menyusun media *fun thinkers* pembelajaran yang berkaitan dengan bangun ruang dan jenis kelompok hewan. Media *fun thinkers* pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut:

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di kampung Sidey Makmur distrik Sidey mengenai pelatihan media *fun thinkers* pada materi bangun ruang dan jenis kelompok hewan dengan menggunakan metode diskusi.

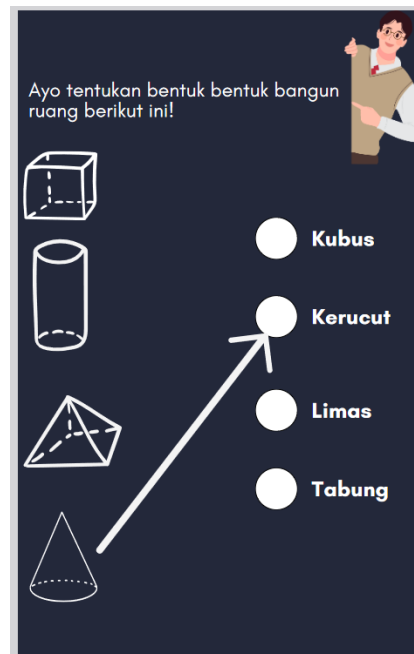


Gambar 2. 1 Halaman Sampul

Pada desain pada halaman sampul terdapat judul modul yakni *fun thinkers* pada media bangun ruang (keilmuan matematika) dan kelompok hewan (keilmuan biologi). Halaman sampul didesain semenarik mungkin untuk memberikan minat kepada pembaca. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Taringan (2019) bahwa halaman sampul bergambar dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Pada desain berikutnya terdapat gambar kartun seorang peserta didik yang sedang membuka buku. Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Amir (2016) penggunaan media gambar dalam pembelajaran dan kalimat motivasi diawal pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Halaman pertama isi modul adalah pembahasan mengenai macam-macam bentuk bangun ruang pada matematika. Pada gambar tersebut terdapat empat bangun ruang yang ditunjukkan yaitu

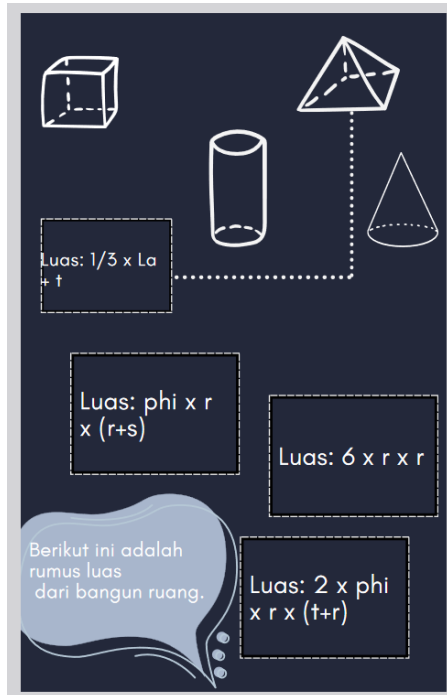
kubus, tabung, limas, dan kerucut. Pada halaman ini anak-anak diminta untuk menjodohkan bentuk bangun ruang dan nama bangun ruang tersebut. Hal ini



bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak-anak dalam mengenal jenis-jenis bangun ruang. Berikut ini ditunjukkan gambar pengenalan bangun ruang.

Gambar 2. 2 Pengenalan Bangun Ruang

Selanjutnya, anak-anak diminta untuk menarik garis rumus luas dari bangun datar tersebut.



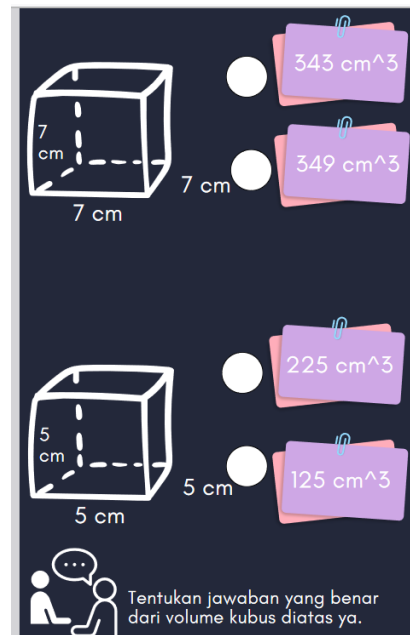
Gambar 2. 3 Pelatihan Menarik Garis pada Rumus Luas Bangun Datar

Selain pelatihan pada rumus luas bangun ruang anak-anak diminta untuk menyesuaikan kembali rumus volume dari keempat bangun ruang tersebut. Lebih rinci pelatihan *fun thinkers* dipaparkan pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 4 Pelatihan Rumus Volume Bangun Ruang

Selanjutnya, anak-anak diminta untuk mengaplikasikan rumus volume kubus. Hal ini ditunjukkan pada gambar berikut ini:

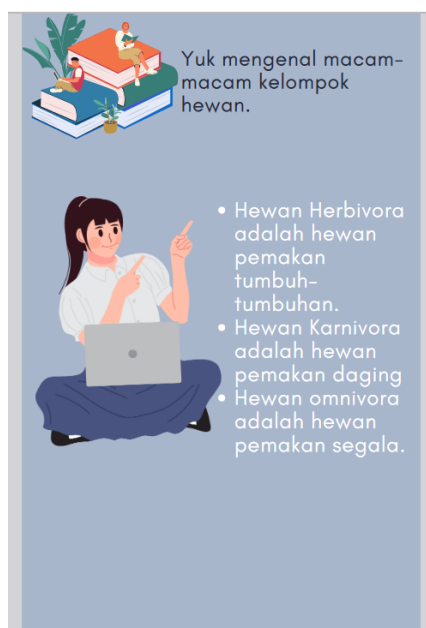


Gambar 2. 5 Pengaplikasian Rumus Volume Kubus



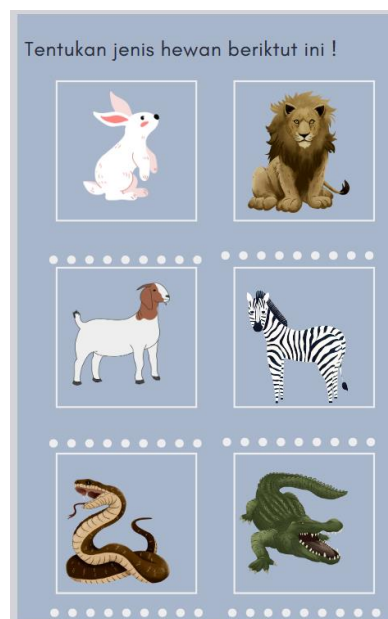


Kemudian, pada bidang keilmuan biologi langkah awal yang dilakukan adalah mengenalkan macam-macam perbedaan dari jenis kelompok hewan. Adapun jenis kelompok hewan terbagi menjadi tiga bagian yaitu jenis karnivora, herbivora, dan omnivora. Media *fun thinkers* yang dikembangkan dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Pengenalan Jenis-Jenis Kelompok Hewan

Setelah mengetahui jenis-jenis dari kelompok hewan selanjutnya anak-anak diminta untuk menjawab jenis-jenis hewan. Berikut ini adalah desain *fun thinkers* penentuan jenis hewan sesuai dengan kelompoknya.



Gambar 2. 7 Pelatihan *Fun thinkers* pada Penentuan Jenis Hewan

Setelah memberikan jenis-jenis nama hewan selanjutnya anak-anak diminta untuk menjodohkan gambar hewan sesuai dengan jenis kelompok hewannya. Berikut ini design yang dikembangkan peneliti.



Gambar 2. 8 Pelatihan Soal Menjodohkan pada Jenis-Jenis Hewan

Berdasarkan beberapa tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan selama proses



pelatihan media *fun thinkers* pada materi bangun ruang dan jenis kelompok hewan anak-anak sebagian besar telah mengenal bentuk dari bangun ruang matematika dan jenis makanan yang dimakan oleh hewan. Akan tetapi, mereka sangat antusias dan tertarik untuk mendengarkan penjelasan dari pihak pemateri. Selain itu, banyak pengetahuan baru yang anak-anak dapatkan melalui media *fun thinkers* ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *fun thinkers* menyenangkan memberikan minat belajar yang tinggi kepada anak-anak.

#### D. PENUTUP

1. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan kepada anak-anak di kampung Sidey Makmur distrik Sidey berjalan dengan baik. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti proses pelatihan mengenai bangun ruang dan jenis-jenis kelompok hewan yang dikemas melalui media *fun thinkers*. Dengan menggunakan media *fun thinks* yang dikembangkan melalui aplikasi canva. Pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat kerjasama dengan Kepala Kampung serta anak-anak di kampung Sidey Makmur.
2. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dosen STKIP Muhammadiyah Manokwari dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kontribusi Perguruan Tinggi STKIP Muhammadiyah Manokwari dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang ada di Tanah Papua.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal EKSAKTA*, 2(1), 34–40.
- Azizah, Z. (2019). Efektivitas Math Thinkers pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 1–12.
- Dosinaeng, W. B. N; Djong, K. D., Leton, S. I., Lakapu, M., Jagom, Y. O., & Uskono, I. V. (2020). Pendalaman Konsep Geometri dan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Kota Soe. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 619–627.
- Guslinda, & Rita; (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Kurnia, H. (2016). *Jurus Jitu Guru Jawara*. Kabarita.
- Kurniati, A., Nurdin, E., & Rahmi, D. (2022). Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak menggunakan Media Fun Thinkers Math. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(2), 77–83.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35799/vivabio.v4i2.41273>
- Lisa, L. (2017). Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 93–107.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). No Title. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184.





<https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>

Taringan, N. . (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(2).