

STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI ERA DIGITAL PADA SISWA SD KELAS BAWAH

Idha Novianti
anti@ecampus.ut.ac.id
FKIP-Universitas Terbuka

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat. Tak hanya orang dewasa, anak-anakpun kini mampu mengoperasikan teknologi. Maraknya *game-game* saat ini yang tengah menjamur di masyarakat baik *online* ataupun tidak, seharusnya bisa menginspirasi para pendidik untuk dapat merancang ataupun menyediakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat diminati oleh siswa. Tak kalah pentingnya yaitu keteladanan dan pembimbingan agama yang baik dari pendidik agar siswa dapat memanfaatkan ilmunya dengan sebaik-baiknya dan juga untuk membentengi diri dari hal-hal yang dapat berdampak buruk bagi masa depannya.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Pembelajaran yang Menarik, Bimbingan Agama

A. PENDAHULUAN

Banyaknya *game-game* yang tersedia di telepon genggam yang berbasis android, juga tersedianya *game-game online* yang dengan mudah di akses anak-anak melalui internet, menunjukkan bahwa anak didik kita telah siap dalam menghadapi teknologi. Kita sebagai pendidik perlu mengambil peluang dalam kesempatan ini. Peluang kita adalah memilih jenis pembelajaran yang juga berteknologi sehingga tidak kalah menarik dengan *games-games* yang saat ini sedang diminati oleh para siswa.

Semua serba canggih, serba internet, segala yang biasanya rumit, saat ini hanya di ujung jari kita. Misalkan dulu untuk transfer uang harus pergi ke bank atau ke atm, namun kini hanya dengan sentuhan jari dan uang sudah tertransfer. Dan banyak lagi kemudahan-kemudahan lain dengan menggunakan kemudahan internet. Kehadiran internet bukan hanya memudahkan kita dalam mengakses informasi, tetapi juga mendatangkan bahaya saat konten pornografi terakses. Riset internasional memperkirakan jumlah anak dan remaja yang mengakses konten pornografi bervariasi dari 43 persen sampai 99 persen pada kelompok usia yang lebih tua (Zulfa). Akses pornografi sangat mudah, tanpa kita *browse* di web konten pornografi secara tiba-tiba muncul, oleh karenanya perlu kontrol atau pembimbingan terhadap anak didik kita ataupun anak-anak kita di rumah. Penggunaan internet di sekolah tentunya di bawah pengawasan guru, namun saat di rumah tentunya pengawasan orang tua mutlak diperlukan.

B. PEMBAHASAN

Penulis mengujicobakan game matematika yang terdapat di online/internet kepada salah satu siswa kelas tiga, dan hasilnya siswa lebih tertantang untuk terus belajar dan terus memahami materi. *Game* yang diujicobakan penulis kepada responden yaitu *game* dengan topik bilangan genap atau ganjil, semula penulis menerangkan secara langsung atau tanpa media internet, namun responden terlihat bosan dan sering tertukar dalam menebak suatu angka apakah bilangan genap atau ganjil, namun dengan bantuan *games mathematics online* tersebut, siswa dapat mendalami materi dengan sungguh-sungguh. Disamping itu, penyajian *gamesnya* begitu menarik, sehingga siswa tidak terasa bahwa siswa sedang diajak belajar.

Ada banyak konten *games* matematika dengan berbagai tingkatan yang dapat di akses baik secara cuma-cuma ataupun dengan berbayar. Guru dapat mencari *games-games* yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan, dan jangan lupa untuk mengawasi saat kegiatan bermain dengan internet berlangsung.

Adapun pembimbingan secara agama mutlak diperlukan dalam mengajarkan ilmu apapun. Albert Einstein, seorang ilmuwan Yahudi pernah mengatakan “ilmu tanpa agama buta, agama tanpa ilmu lumpuh”. Ilmu dan agama adalah satu kesatuan yang semestinya tidak bisa dipisahkan. Ilmu dan agama harus seiring sejalan, saling berkaitan dan saling membutuhkan. Manakala ilmu dan agama saling bertentangan dan berjalan sendiri-sendiri, akan menimbulkan dampak negatif yang besar, antara lain kemurkaan, kesesatan, kerusakan dan kebinasaan. Ilmu akan benar-benar memiliki manfaat dan keutamaan apabila dibimbing oleh nilai-nilai agama. Manfaat dan keutamaan ilmu yang dibimbing oleh nilai-nilai agama adalah (1) akan membawa pemiliknya pada kedudukan yang tinggi dan mulia disisi Allah SWT., dan dihadapan para makhluk-Nya, (2) pengangkatan derajat yang lebih tinggi secara maknawiyah (di dunia) dan secara hissiyah (diakhirat kelak), (3) menimbulkan rasa takut dan cinta kepada Allah SWT., (4) mampu membedakan antara yang benar dengan yang salah serta faedah-faedah dari yang benar dan salah dimaksud, dan (5) membawa kemaslahatan dan kebaikan serta rahmat bagi seluruh alam semesta.

Ilmu dan agama datangnya dari Allah SWT, dan orang yang beruntung di dunia dan diakhirat adalah orang yang memiliki keduanya (ilmu dan agama). Ilmu yang tidak dibimbing oleh nilai-nilai agama akan sesat, bagaikan berjalan tanpa pedoman, bagaikan berjalan tengah malam yang gelap gulita atau bagaikan orang buta yang berjalan tidak mengetahui ke mana arah yang hendak dituju. Berbagai kerusakan dan kebinasaan serta angkara murka yang terjadi hampir di seluruh belahan dunia ini adalah akibat dari orang-orang yang berilmu tanpa dibimbing oleh nilai-nilai agama. Demikian pula, berbagai kemajuan khususnya kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni juga karena adanya ilmu dan pengetahuan sebagai buah atau hasil penalaran dengan logika manusia. Apabila ilmu itu dijiwai dan dibimbing oleh agama, maka ilmu itu akan membawa manfaat bagi pemiliknya dan bagi kehidupan alam semesta serta diberkahi oleh Allah SWT., akan tetapi apabila ilmu berjalan sendiri dan lepas dari nilai-nilai agama, maka ilmu tersebut akan sesat, membawa kehancuran dan kebinasaan bagi alam semesta serta dimurkai oleh Allah SWT.

Muhammad Suwaid dalam bukunya tentang cara mendidik anak dengan cara Nabi Muhammad SAW, yaitu ada dasar-dasar pengajaran kepada anak, yaitu (1) memberikan pelajaran sebagai suatu keharusan dalam mendidik. Pendidikan yang baik sedini mungkin haruslah diberikan kepada anak agar ia terbiasa terdidik kepada hal-hal yang baik. Didikan yang baik, bisa mengubah perangai buruk menjadi terpuji. (2) meluruskan kesalahan anak, baik kesalahan berpikir ataupun dalam perbuatan. Nabi meluruskan pola pikir anak yang keliru dengan kelembutan dan kasih sayang. Rasulullah ketika melihat kesalahan dalam perbuatan seorang anak, maka Rasulullah segera menanamkan dengan cara praktek langsung, serta memperlihatkan kepada anak bagaimana perbuatan yang seharusnya dilakukan. (3) bertahap dalam memberikan peringatan.

Ada metode yang harus dipegang oleh kedua orang tua dan pendidik. Diantaranya yaitu: (1) Teladan yang baik, (2) Waktu yang tepat untuk memberikan bimbingan, (3) Bersikap adil terhadap anak, (4) Memenuhi hak anak, (5) Mendoakan anak, (6) Membelikan mainan, (7) Membantu anak untuk berbuat baik dan patuh dan (8) Jangan mencela (Suwaid, 2015).

Adapun teladan yang baik, yaitu dapat memberikan pengaruh yang besar kepada anak didik kita, dimana ada pepatah, bahwa untuk memperbaiki orang lain, mulailah dari diri kita dahulu. Rasulullah mendorong kedua orang tua, agar menjadi teladan yang baik bagi anak-anak mereka. Sebab, anak-anak selalu mengawasi perilaku kedua orang tuanya. Begitu juga teladan dari guru, akan membawa pengaruh kepada siswa-siswanya.

Waktu yang tepat untuk memberikan bimbingan bagi orang tua, yaitu (1) saat makan, (2) saat wisata dan (3) saat sakit. Sedangkan bagi guru, bimbingan dilakukan selama siswa berada di sekolah, karena guru adalah pengganti orangtua saat siswa di sekolah. Yaitu saat guru mulai mengajar, saat mengajarkan ilmu, saat siswa melakukan kesalahan dengan langsung menegur dengan cinta kasih.

Bersikap adil terhadap anak. Rasulullah menjelaskan agar anak mau berbakti dan patuh kepada orang tua, yaitu bersikap adil dan sama terhadap anak. Ini juga dapat diterapkan kepada anak didik kita tentang keadilan bersikap, sehingga siswa memiliki rasa hormat terhadap gurunya.

Masih dalam buku Suwaid, ada metode pemikiran yang berpengaruh terhadap mental anak. Yaitu, (1) membawakan kisah, (2) berbicara langsung, (3) berbicara kepada anak sesuai kapasitas akalnya, (4) dialog, (5) metode pengalaman praktis, (6) mengajarkan kepribadian Nabi.

Kemudian ada metode kejiwaan yang berpengaruh terhadap mental anak. Yaitu: (1) menemani anak, (2) menanamkan keceriaan dan kebahagiaan ke dalam jiwa anak, (3) Menanamkan jiwa kompetisi yang sehat antarsesama anak serta memberi penghargaan kepada yang menang, (4) memotivasi anak, (5) pujian dan sanjungan, (6) bermain bersama anak dan menjadi teman mereka, (7) menumbuhkan rasa percaya diri anak, (8) memotivasi dan menakut-nakuti, (9) memenuhi keinginan dan memuaskan anak, (10) pengaruh pengulangan dalam jiwa anak, (11) bertahap dalam melangkah dan (12) panggilan yang baik.

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu uswatun hasanah (suri teladan yang baik) bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan)

hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.” (QS. Al-Ahzaab: 21). Semoga Allah memudahkan langkah kita dalam mendidik generasi penerus bangsa ini, aamiin yaa Rabbal alaamiin.

C. PENUTUP

Meskipun tantangan yang dialami anak didik kita di era digital ini begitu sulit, namun selalu ada jalan. Dimana ada kesulitan, selalu ada jalan, meski tak mudah, namun dengan upaya kita para pendidik juga orang tua yang senantiasa bersinergi demi masa depan yang cerah untuk anak-anak kami, penerus negeri ini. Semoga Allah memudahkan dan memberkahi langkah kami. Aamiin Yaa Rabbal Allaamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Suwaid, M. (2015). *Mendidik Anak Bersama Nabi*. Solo: Pustaka Arafah.

Zulfa, M. (n.d.). *kompas.com*. Retrieved october 15, 2016, from

[http://health.kompas.com/:](http://health.kompas.com/)

<http://health.kompas.com/read/2015/11/28/194000223/Cara.Tepat.Mengajari.Anak.Bahaya.Pornografi>

Berbagai sumber.