

INOVASI POLRI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD SAAT PANDEMI

STUDI KASUS: DIKMASLANTAS POLDA METROJAYA

Wati Wahyuni¹, Bedjo Sujanto²

^{1,2}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹wati.citraprima.ali@gmail.com, ²bedjo1951@gmail.com

Abstrak: Inovasi salah satu modal yang dibutuhkan organisasi agar tetap dapat *survive* dan kompetitif. Polri berinovasi dalam dikmaslantas dan pendidikan agar terbentuk citra positif dan hasil lulusan yang berkualitas saat pandemi. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dikmaslantas menginovasi kegiatannya dan pembelajaran dengan mengenalkan sempoa kartu. Penelitian dilakukan di suku dinas pendidikan Jakarta Selatan, dengan metode kualitatif dan terapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pada kegiatan dan pembelajaran berdampak membantu proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil ini, maka kegiatan dikmaslantas dan pembelajaran perlu diinovasi guna meningkatkan citra polri dan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Inovasi, Polri, Pembelajaran Matematika, Sempoa Kartu, Pandemi

Abstract: Innovation is one of the assets needed by an organization to survive and be competitive. Polri innovates in dikmaslantas and education in order to form a positive image and quality graduate outcomes during the pandemic. The purpose of this study was to analyze dikmaslantas to innovate their activities by introducing card abacus. The research was conducted in the South Jakarta education office, using qualitative and applied methods. The results showed that innovation in dikmaslantas had an impact on helping the distance learning process. Based on these results, education and learning activities need to be innovated in order to improve the image of polri and the quality of education.

Keywords: Innovation, Polri, Mathematics Learning, Card Abacus, Pandemic

PENDAHULUAN

Dalam rangka menciptakan tertib berlalulintas di jalan dan menyelamatkan generasi bangsa, Direktorat lalu lintas menyelenggarakan acara Dikmas Lantas (Pendidikan Masyarakat Lalulintas) sambang sekolah, berusaha menekan angka kematian akibat dari pelanggaran dan berujung kecelakaan pada siswa. Hal ini terbukti data dari "Global Status Report On Road Safety 2014" lansiran dari badan Kesehatan dunia WHO (*World Health Organization*), Republik Indonesia menempati posisi ke-5 terbesar yang mencatat korban tewas terbanyak. Urutan posisi yang memiliki fatalitas tinggi akibat kecelakaan adalah: 1. Cina, 2. India, 3. Nigeria, 4. Brasil, 5. Indonesia.

Pemilihan sambang sekolah, bukan semata diilhami pidato Presiden RI pertama yang mengatakan bahwa: "Berikan aku 1000 anak muda maka aku akan memindahkan gunung tapi berikan aku 10 pemuda yang cinta akan tanah air maka aku akan

mengguncang dunia.". Namun suatu bentuk empati terhadap kegelisahan beberapa orang tua saat mendampingi pembelajaran jarak jauh khususnya dibidang matematika. Dan sedihnya lagi ketidak mampuan anak dipelajaran berhitung dijadikan candaan di media social, ini sama halnya sudah jatuh tertimpa tangga karena sudah tidak mampu itu merupakan penderitaan, tetapi masih ditindas lagi. Kegiatan Dikmas Lantas model sambang sekolah di Dinas Pendidikan DKI khususnya di Jakarta selatan ini memang sangat istimewa selain Polri melakukan inovasi kegiatan juga inovasi terhadap pelajaran berhitung atau matematika. Hal ini ditempuh dalam waktu yang bersamaan karena suatu bentuk kegiatan yang komplimenter. Disatu sisi untuk menekan rasio kematian akibat kecelakaan lalulintas di usia muda disisi lain sebagai upaya meningkatkan SDM (sumber daya manusia) generasi penerus secara persuasive, jika dilihat dari sudut pandang Polri.

Perpektif dari Sekolah atau pendidikan, kegiatan tersebut utamanya suatu inovasi pada pelajaran matematika terlebih disaat pandemi, selain menciptakan perasaan aman dan tentram bagi siswa. Berbicara pandemic tidak lepas dari pembelajaran virtual. Untuk tercapai pembelajaran virtual tidak lepas dari yang Namanya Wali murid, karena tidak semua anak memiliki sarana belajar berupa HP (hand Phone). Sehingga keterlibatan Walimurid didalam pendidikan saat ini memang wajib hukumnya, peluang ini ditangkap Dikmas lantas untuk penerapan inovasi kegiatannya karena pandemic perlu sosialisasi secara virtual, dan yang bermanfaat bagi penguanya.

Inovasi kegiatan di lingkungan Direktorat lalulintas lantas pada saat ini masih di tergolong belum optimal jika di bandingan dengan yang di yang diharapkan. Beberapa indikasi diantaranya belum produktifnya sosialisasi keselamatan berlalulintas, masih tingginya angka pelanggaran yang berujung kecelakaan lalulintas yang kategori luka ringan, sedang bahkan meninggal dunia, belum menaikan citra Polri dimata Masyarakat yang masih tertinggal dari KPK dan TNI. Padahal sebagai sebagai anggota yang melakukan pelayanan kepada masyarakat yang dinamis dituntut untuk aktif dan kreatif melakukan inovasi pelayanan untuk mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun fakta yang terjadi saat ini inovasi kegiatan Dikmaslantas didalam pelayanan masih cenderung menggunakan model kegiatan yang sama dari waktu tidak mengakomodir kebutuhan penguanya.

Inovasi disisi pendidikan, perilaku inovatif dari pendidik baik dari guru maupun walimurid masih serupa dengan inovasi dikmas lantas yaitu masih di tergolong belum optimal jika di bandingan dengan yang di yang diharapkan. Beberapa indikasi

diantaranya belum produktifnya penerapan metode pembelajaran bermakna, hanya sekedar menyelesaikan buku panduan pembelajaran, kurang mengakomodir kebutuhan siswa yang daya tangkapnya rendah serta kurang membiasakan pemakaian media belajar yang berakibat pembelajaran garing. Padahal sebagai seorang pendidik, salah satu tugas yang dicontohkan Ki Hajar Dewantoro adalah Ing Narso sung Tulodo. Pendidik harus aktif melakukan inovasi melalui pengembangan pembelajaran sehingga dapat memperoleh temuan-temuan baru yang bermanfaat dalam pengembangan pendidikan. Sebagai akademisi seharusnya pendidik menyarankan adanya pemakaian media pembelajaran, pembiasaan berdasarkan fakta, jujur dan sebagainya agar pembelajaran lebih kongkret dan bermakna. Hal itu merupakan indikasi masih kurangnya inovasi pendidik dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagai pendidik dan pengajar serta agen-agen perubahan. Inovasi di lingkungan pendidikan dan direktorat lalu lintas harus terus diupayakan karena sebagai tempat untuk pelayanan menghadapi manusia yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga penting untuk dilakukan inovasi karena tanpa ada perubahan tidak mungkin ada masa depan yang lebih baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian dalam makalah ini mengambil judul:” Inovasi Polri Pada Pembelajaran Matematika SD Saat Pandemi, Studi Kasus: Dikmaslantas Polda Metrojaya” Melalui penelitian ini diharapkan dapat digali faktor yang memiliki peranan penting dalam memperkuat perilaku inovatif pada kegiatan dikmaslantas yang menunjang kemajuan pendidikan, sehingga dapat dijadikan sebagai strategi untuk memperkuat daya saing Polri.

Inovasi Polri

Inovasi adalah topik yang sering dibahas dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam institusi Polri. Hal itu menunjukkan bagaimana pentingnya faktor inovasi dan menjadi kebutuhan bagi setiap organisasi agar tidak kalah dalam persaingan. Menurut pendapat Martinez-Costa, Jimenez-Jimenez, Castro-del-Rosario, dan Valle-Mestre (2020) secara umum inovasi merupakan suatu proses sistemik yang difokuskan pada pencarian perubahan yang terorganisir dan menganalisis peluang. Sedangkan Schilling (2017, p. 19) menyampaikan bahwa, “*innovation is the practical implementation of an idea into a new device or process*”, yang berarti inovasi sebagai implementasi praktis terhadap suatu ide atau proses yang baru. Dalam pandangan Wheelen, Hunger, Hoffman, dan Bamford (2018, p. 41) inovasi berarti “*new products, services, methods, and organizational approaches that allow the business to achieve extraordinary returns*”. Ini artinya bahwa inovasi berbentuk sesuatu yang baru baik itu berupa produk, pelayanan, maupun pendekatan

organisasi yang memungkinkan tercapainya hasil yang luar biasa. Jadi inovasi tidak hanya dibatasi pada produk atau jasa yang baru, tetapi juga dapat berupa pendekatan-pendekatan atau metode yang digunakan oleh organisasi dalam menjalankan bisnisnya.

Inovasi pada inovasi terjadi pada beberapa level, antara lain pada level dasar yaitu pada tingkat individu. Pada level ini inovasi umumnya disebut dengan perilaku inovatif (*innovative behaviour*) atau perilaku inovasi kerja (*innovative work behavior*). Ini merupakan sumber inovasi mendasar dalam sebuah organisasi, karena organisasi terdiri dari kumpulan individu yang saling kerjasama. Basis dari inovasi organisasi adalah ide yang bersumber dari individu yang memperkenalkan, memodifikasi, dan mengimplementasikan ide, sehingga organisasi bergantung pada karyawan untuk inovasi (Dedahanov, Rhee, & Yoon, 2017). Salah satu konsep tentang perilaku inovatif dikemukakan Mokhber, Ismail, Ismail, dan Vakilbashi (2015, p. 153), "*innovative behavior at the individual level is defined is the process of turning creativity into profit and appears when employees use different ways and new ideas in their work*" Perilaku inovatif berarti mengubah kreativitas menjadi profit dan nampak ketika karyawan menggunakan cara dan ide baru dalam bekerja yang berbeda. Farr dan Ford yang dikutip de Jong dan Hartog (2007, p. 43) menyatakan, "*innovative behaviour as behaviour directed towards the initiation and application (within a work role, group or organization) of new and useful ideas, processes, products or procedures*". Ini berarti perilaku inovatif adalah tindakan atau perilaku yang untuk menginisiasi dan menerapkan ide, proses, produk dan prosedur baru yang memberikan manfaat dalam menjalankan peran kerja di dalam organisasi.

Carmeli, Meitar, dan Weisberg (2006, p. 75) terkait dengan perilaku inovatif menjelaskan "*innovative behavior is defined here as a multiple-stage process in which an individual recognizes a problem for which she or he generates new (novel or adopted) ideas and solutions, works to promote and build support for them, and produces an applicable prototype or model for the use and benefit of the organization or parts within it*". Dari pengertian ini perilaku inovatif berarti suatu proses yang meliputi banyak tahapan yang diawali dengan individu mengenali masalah agar dapat menghasilkan atau mengadopsi ide atau solusi baru, bekerja untuk meningkatkan dan membangun dukungan, serta menghasilkan prototipe yang bisa diterapkan untuk organisasi. Ini berarti perilaku inovatif memiliki makna yang luas, menyangkut berbagai hal yang diupayakan oleh karyawan dalam menyelesaikan masalah dengan memberikan ide-ide yang bermanfaat bagi organisasi.

Dalam pengertian lain Li dan Hsu (2017, p. 3) mengutarakan “*innovative behavior refers to the intentional behaviors that lead to new products, production methods, organizational structures, or other work-related results, is the foundation of organizational innovation; it is widely regarded as a process with multiple stages, such as idea generation and implementation*”. Perilaku inovatif dapat dikenali sebagai dasar inovasi bagi sebuah organisasi dalam bentuk perilaku yang ditujukan membuat hal-hal baru, baik itu berupa produk, metode produksi, struktur organisasi maupun bentuk lain yang dengan pekerjaan karyawan. Hertel dan Stamov-Roßnagel (2013, p. 107), perilaku inovatif adalah “*innovative work behavior rests on creativity – that is, the generation of ideas, insights, or problem solutions that are novel and potentially useful*”, yaitu kemampuan individu dalam mengubah ide-ide kreatif menjadi sebuah solusi baru yang bermanfaat. Dari pemahaman ini berarti inovasi tidak hanya sekedar dalam bentuk ide, tetapi juga menuntut adanya kemampuan untuk merealisasikan ide yang dimiliki sehingga memberikan manfaat yang nyata bagi organisasi. Menurut Sørensen dan Torfing (2011) perilaku inovatif memiliki empat tahapan. Pertama, melahirkan ide (*Generation of ideas*), yang dilakukan dengan mengenali permasalahan dan peluang. Kedua, menyeleksi ide (*selection of ideas*), yaitu memilih ide apa yang cocok untuk direalisasikan. Ketiga, menerapkan ide (*implementation of new ideas*), merupakan aktivitas mengubah ide menjadi prosedur, praktek, dan layanan baru. Keempat, menebarkan praktek-praktek baru (*dissemination of new practices*), yaitu suatu aktivitas menyebarkan ide ke seluruh bagian organisasi. Sementara Hansen dan Pihl-Thingvad (2018) mengidentifikasi tiga tahap perilaku inovatif. Pertama, menghasilkan ide, yaitu karyawan di dalam organisasi menggunakan kreativitasnya guna menghasilkan ide-ide atau praktik baru. Kedua, promosi ide, merupakan kegiatan yang dilakukan karyawan dengan mencari koalisi sponsor atas ide-ide yang dimilikinya agar dapat diimplementasikan. Ketiga, realisasi ide, setelah mencari dukungan atas ide yang dimilikinya, maka karyawan berusaha mengubah gagasan kreatifnya menjadi metode, prosedur atau bentuk lain yang dimanfaatkan oleh organisasi. Berdasarkan uraian konsep di atas, maka dapat disintesis bahwa perilaku inovatif adalah tindakan individu yang diarahkan untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat diimplementasikan dan memberikan manfaat positif untuk efektivitas dan keberhasilan organisasi diukur dengan indikator: membangkitkan ide, menyeleksi ide, mempromosikan ide, dan menerapkan ide.

Perkap no 14 th 2015 tentang Sisdik Polri (sitim Pendidikan Polri) menjelaskan bahwa Kepolisian Negara Republik Indonesia yang selanjutnya disingkat Polri adalah alat

negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri.

Misi Polri memberikan perlindungan, pengayoman, pelayanan, bimbingan dan penegakan hukum. Berkaitan misi bimbingan khususnya Dikmaslantas dimasa pandemic Direktorat lalulintas Polda metro bekerjasama dengan dinas Pendidikan DKI (Daerah Ibu Kota) Jakarta, memberi bekal kepada walimurid sebagai home teaching dalam memediasi dan membimbing murid khususnya pembelajaran matematika SD, dari guru. Dengan menggunakan media belajar yang diperkenalkan yaitu Sempoa Kartu sekalian pembiasaan model pembelajaran andragogi. Pengenalan Semoa Kartu dari petugas Dikmaslantas kepada murid dimediasi oleh walimurid menggunakan model pembelajaran Andragogi karena waktunya singkat agar mampu menjadi pendamping belajar anak masing-masing di rumah disaat pandemi, agar tidak terjadi kluster sekolah. Hal ini bertujuan supaya tercipta persamaan persepsi diantara walimurid dalam memediasi pembelajaran yang disampaikan guru kepada anak masing, sekalian sebagai sarana Polri memberi solusi dibidang Pendidikan dan kampanye kepada masyarakat untuk selalu di rumah disaat *pandemic*.

METODE PENELITIAN

Metode yang terkait dengan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah Studi Kasus, yang memusatkan perhatian pada satu objek tertentu dan diangkat sebagai sebuah kasus untuk dikaji secara mendalam sehingga mampu mendeskripsikan realitas di balik fenomena sebab yang kasat mata. Perolehan data dalam penelitian ini dari semua pihak yang bersangkutan, baik melalui wawancara maupun dokumentasi. Data yang diperoleh dari berbagai cara itu hakikatnya untuk saling melengkapi. Data dan sumber dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan fokus dan subfokus penelitian. fokus penelitian ini adalah Inovasi kegiatan Dikmaslantas saat pandemic pada pembelajaran Matematika, maka Sumber data primer yang akan terlibat adalah Kabag Kamsel, Kepala Seksi Kurikulum SD dan PKLK Dinas Pendidikan Prov DKI Jakarta Jakarta Selatan dan beberapa Kepala Sekolah Jakarta Selatan. Sedangkan untuk data sekunder didapat dari data-data mengenai kegiatan Dikmaslantas pada tingkat SD. Untuk lebih menguatkan data yang diperoleh maka dirasa perlu menggali data dari luar Polda Metro Jaya sebagai sumber yaitu dari berapa sekolah dasar penerima jasa kegiatan Dikmaslantas Polda Metro Jaya. Penelitian ini dilaksanakan

di Sekolah-sekolah lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta selatan sementara waktu yang yang diperlukan mulai dari penyusunan proposal sampai dengan pelaksanaan penelitian lapangan yaitu dari bulan Agustus sampai dengan Nopember 2020.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pelaksanaan Dikmaslantas

Inovasi pelaksanaan Dikmaslantas dengan cara sambang sekolah saat pandemic yang telah dilakukan oleh Direktorat lalulintas Polda Metro Jaya: a) Mengevaluasi kegiatan selama pandemic yang biasanya dilakukan secara klasik nihil karena sasaran tujuan WFH. b) Mengadakan koordinasi dengan dinas Pendidikan DKI untuk merubah bentuk kegiatan dari klasik menjadi virtual, mulai dari TK sampai SMA. c) Menetapkan materi Dikmaslantas untuk SMP dan SMA pendidikan karakter, sedangkan untuk TK dan SD pembelajaran Matematika kusus pengenalan Sempoa kartu. d) Memberdayakan walimurid TK dan SD untuk memediasi pembelajaran. e) Mengenalkan Inovasi pembelajaran matematika secara berjenjang ke sekolah mulai Kepala Sekolah, perwakilan guru dan walimurid.

Pembelajaran Matematika versi Dikmaslantas saat Pandemic

Belajar merupakan aktivitas penting yang dibutuhkan untuk dapat mewujudkan kemajuan. Hal ini juga berlaku dalam konteks di lingkungan kerja, terlebih di bidang pelayanan. Belajar merupakan aktivitas yang ditujukan untuk memperoleh perubahan perilaku secara permanen berdasarkan dari hasil pengalaman. Pemahaman yang demikian sebagaimana dikemukakan Kearns (2010, p. 456), *“learning refers to a permanent change in behavior that occurs as a result of experience”*. Ashman dan Conway (2014, p. 1) menjelaskan *“learning refers to the acquisition of knowledge through interactions with, and observations of, the physical world and the creature that inhabit it”*, yaitu mengacu pada perolehan pengetahuan melalui interaksi dan pengamatan dengan dunia fisik dan makhluk. Dalam pengertian lain, Hilgard dan Bower sebagaimana dikutip Mangal dan Mangal (2019, p. 214) mengutarakan *“learning is the process by which an activity originates or is changed through reacting to an encountered situation, provided that the characteristics of the change an activity cannot be explained on the basis of native response tendencies, maturation or temporary state of the organism”*. Menurut pengertian ini pembelajaran berarti proses di mana sebuah aktivitas diubah melalui reaksi terhadap sebuah situasi yang ditemui, menghasilkan karakteristik perubahan dari suatu aktivitas

yang tidak dapat dijelaskan pada landasan kecenderungan tanggapan yang asli, matang atau kondisi temporal dari suatu organisme. Sementara menurut penjelasan Smaldino, Lowther, Mims, dan Russel (2015) pembelajaran memiliki makna pengembangan atas pengetahuan, keterampilan dan sikap baru melalui interaksi individu bersama informasi dan lingkungan.

Menurut Rubenson (2011) pembelajaran secara umum berlangsung dalam tiga bentuk. Pertama, pembelajaran formal, yaitu terjadi di lembaga pendidikan atau pelatihan, sifatnya itu terstruktur dalam hal tujuan pembelajaran, waktu belajar, atau dukungan pembelajaran serta mengarah ke sertifikasi. Kedua, pembelajaran non formal, yaitu pembelajaran yang tidak disediakan oleh lembaga pendidikan atau pelatihan dan biasanya tidak mengarah pada sertifikasi. Sifatnya juga terstruktur (dan dapat disediakan di tempat kerja dan melalui kegiatan organisasi dan kelompok. Ketiga, pembelajaran informal, yaitu pembelajaran yang dihasilkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pekerjaan, keluarga, atau waktu luang. Ini sifatnya tidak terstruktur dan biasanya tidak mengarah pada sertifikasi. Dalam konteks penelitian, pembelajaran versi dikmaslantas dalam kategori pembelajaran non formal. Pembelajaran versi dikmaslantas adalah pembelajaran ke masyarakat membawa misi polri khususnya membrikan bimbingan dan perlindungan kepada masyarakat sekolah yaitu kegiatan yang dikemas dalam Bahasa dan kepentingan masyarakat sekolah dengan harapan mampu meraih simpati dan kepercayaan dari masyarakat. Kegiatan Dikmas Lantas disemangati oleh kematian akibat kecelakaan lalulintas, Polri ingin menurunkan angka tersebut dengan cara persuasive melalui jalur edukasi kepada anak TK dan SD kelas kecil secara tidak langsung atau dimediasi orang tua masing-masing.

Peran walimurid pada pengenalan sempoa kartu penting karena memungkinkan model pembelajaran andragogi mengingat tugas Polri banyak, butuh waktu singkat, mereka yang menemani anak setiap saat terlebih saat ini situasi pandemic, DKI Jakarta sudah diberlakukan e-tilang, maka sosialisasi Dikmaslantas secara virtual sekalian memberi inovasi pembelajaran berbanding lurus yaitu sama-sama sangat dibutuhkan.

Berbicara pembelajaran saat Pandemic, sudah pasti tidak akan terlepas dari kegiatan yang dilakukan di rumah, untuk guru disebut WFH(*work from home*) sedang murid juga dari rumah masing-masing. Pembelajaran jarak jauh semacam ini diawal-awal memang menyenangkan karena karena lebih santai dirumah, namun kian hari muncul berbagai masalah tentang kebosanan hanya ketemu orang dalam 1 keluarga, kemampuan

pembimbing belajar di rumah yang tidak ada keseragaman pengetahuan, pembelajaran menggunakan vasilitas yang majemuk tergantung ekonominya, daya tangkap anak yang bervariasi serta tidak ada memakai media sehingga pembelajaran tidak kongkrit. Kondisi pembelajaran yang caruk-maruk ini memaksa Polri mengambil inisiatif mencari trobosan kususny pada pembelajaran matematika dengan mengenalkan alat seperti dijelaskan di atas. Sudah sepantasnya matematika mendapatkan perhatian karena manfaatnya didalam kehidupan. Matematika menjadi salah satu ilmu penting dalam memecahkan masalah diberbagai bidang, diperlukan dibidang keagamaan saat menentukan zakat, Hisab dan Rukyat. Dibidang perdagangan dan perpajakan terkait matematika saat menentukan potongann, dibidang kedokteran tidak bisa dipungkiri perlu matematika.

Tidaklah berlebihan jika matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai pendidikan tingkat tinggi untuk memberikan bekal kepada siswa mengenai kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis (BSNP, 2006). Penguasaan matematika yang lemah saat kecil bisa berakibat kepada jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena akan dipergunakan sampai perguruan tinggi, demikian pula sebaliknya. Akibat pembelajaran dasar matematika yang tidak kuat memaksa anak merasa tidak mampu menguasai dan berdampak tidak menyukai dan menjadikan momok serta penderitaan hidup. Kondisi seperti ini sering terjadi karena ada kecenderungan guru menerapkan metode belajar ceramah yang seharusnya didemonstrasikan memakai alat peraga sehingga tercipta pengalaman belajar atau pembelajaran bermakna.

Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, bertanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Pembelajaran bermakna ketika siswa dapat berpartisipasi dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Bila perlu siswa dapat menerapkan apa yang sudah siswa dapatkan selama pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari. Kondisi pandemic saat ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan informasi yang disampaikan kepada siswa bersifat abstrak apalagi disampaikan dari jarak jauh dengan pendampingan orang tua yang tidak menyukai matematika, hal ini lebih menyiksa anak didik dan tidak menutup kemungkinan berdampak negative terhadap perkembangan psikologis serta kejahatan perundungan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada siswa. Menyadari akan pentingnya matematika bagi siswa dan kebutuhan Polri untuk

dapat diterima kehadirannya di masyarakat saat menjalankan misi, diciptakanlah media belajar matematika yaitu Sempoa Kartu oleh Polri.

Levied dan Lentz yang dikutip Arsyad (2016) berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif yaitu media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sedangkan dalam fungsi kompensatoris adalah media visual dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Inovasi Pembelajaran Matematika

Trobohan Direktorat lalulintas dibidang Pendidikan ini, sadar bahwa sikap/perilaku masyarakatnya yang telah terbentuk sepanjang tahun melalui kebudayaan dan Pendidikan inilah yang akan mampu merubah bangsa Indonesia dari negara berkembang atau miskin menjadi negara maju. Kegiatan Dikmas Lantas dengan penampilan perdana pada tanggal 3 Agustus 2020 melalui daring “Sosialisasi Keselamatan Berlalulintas bagi siswa-siswi SMP se- DKI Jakarta dalam rangka Operasi Sebra Jaya-2020. Diikuti untuk beberapa SD di Jakarta selatan masih dalam tataran kepala sekolah, kemudian kepada guru dan terakhir kepada walimurid. Inovasi pembelajaran matematika disini selain memberdayakan potensi walimurid dalam memediasi pembelajaran saat pandemic dengan memperkenalkan sempoa kartu.

Pengenalan sempoa kartu

Sempoa Kartu adalah media visual sempoa dari papan, terinspirasi dari seorang anak kecil yang pandai menghitung 1, 2, 3, ...10, J, Q, K. Atas dasar itulah, jika sempoa berubah wujud menjadi kartu seperti kartu remi tentunya akan disenangi oleh anak-anak (Fungsi afektif) karena mampu menggantikan kartu remi. Pemakaiannya seperti abacus jepang untuk manik atas berturut-turut dari kartu bernilai 5, 50, 500, dan seterusnya. Demikian pula nilai kartu bawahnya berturut-turut dari satu, 10, 100, 1000 dan seterusnya tanpa tiang namun ada lajur satuan, puluhan, ratusan, ribuan dan seterusnya. Bar pembeda manik atas dan manik bawah terbuat dari garis tebal. Setiap kartu dengan nilai dan posisi yang berbeda dibuat warna-warni (fungsi atensi), selain menarik perhatian anak juga agar

merangsang bekerjanya otak kanan karena penuh warna serta memudahkan pemahaman (Fungsi kognitif).

Rumus sempoa kartu ada 34 cukup mudah dipahami dengan gerak lagu “Dua Mata Saya” dan Gerakan 6 model yaitu: a. Masuk 1 tangan, b. Tarik 1 tangan , c. Masuk 2 tangan, d. Tarik 2 tangan, e. selanjutnya naik 5 dikuti naik lagi, f. berikutnya turun 5 diikuti turun lagi. Penerapan rumus disajikan sedemikian rupa untuk menghilangkan kesan belajar sebaliknya menumbuhkan minat belajar anak yang agak lemah (fungsi kompensatoris), terlebih dimasa pandemic bisa menjadi alat bermain dan belajar anak di rumah. Adapun bentuk dan tampilan dari sempoa dan sempoa kartu sebagai berikut



Gambar 1a Sempoa dan 1b Sempoa Kartu

Sempoa kartu mendapat apresiasi dari murid SD yang pernah diujicobakan karena bukan saja menghadirkan inovasi bentuk dan cara pemakaian yang tidak perlu menghafal namun cukup memahami karena memberdayakan seluruh panca indra, bahkan latihan soal juga tampil dalam bentuk gambar penuh warna serta nuansa belajar yang sarat menyanyikan lagu anak “dua mata saya” dan “becak”. Berikut akan diberikan contoh 1 bait lagu dan penerapan dalam pembelajaran matematika yang diusung Polri pada kegiatan beseta contoh soal.

DUA MATA SAYA

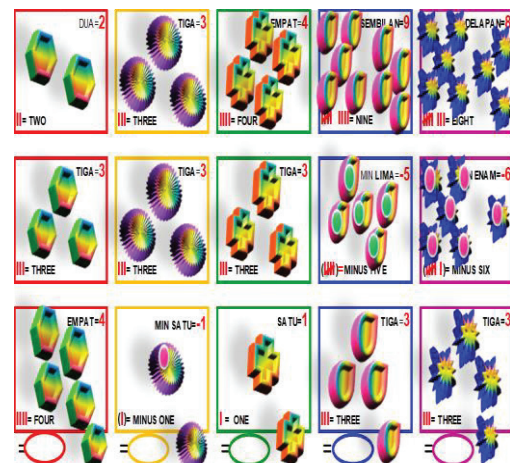
Dua mata saya hidung saya satu, dua kaki saya pakai sepatu baru
 Dua telinga saya yang kiri dan kanan, satu mulut saya tidak berhenti makan

MASUK 1 TANGAN posisi manik atas (5) harus bebas atau menjahui bar

- Bila (+4) itu sama artinya kita memberi 5 tapi minta 1
- Bila (+3) itu sama artinya kita memberi 5 tapi minta 2
- Bila (+2) itu sama artinya kita memberi 5 tapi minta 3
- Bila (+1) itu sama artinya kita memberi 5 tapi minta 4



Mau menambah kecil: masuk 1 tangan, maka manik besar (5) siap masuk



Gambar 2a Lagu Rumus Sempoa dan 2b Contoh Soal Sempoa Kartu

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Inovasi Polri berupa trobosan kreatif yang dilakukan Direktorat lalulintas Polda Metro Jaya untuk dapat melakukan sosialisasi menekan angka kematian akibat kecelakaan lalulintas yang diselenggarakan di suku dinas pendidikan Jakarta selatan mendapatkan apresiasi dari 20 kepala sekolah, dan telah diujian pada 1 sekolah mendapat reaksi positif dari siswa- siswa yaitu adanya ketertarikan pada alat sempoa kartu tersebut. Trobosan kreatif yang dilakukan dengan inovasi pembelajaran matematika dengan memberdayakan walimurid sebagai home teacing memediasi pembelajaran karena dibekali Sempoa Kartu memudahkan walimurid mendampingi anak-anak mereka. Sempoa Kartu sebagai media pembelajaran visual yang memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris terbukti mampu menjadi sarana kontak antara Polri dan masyarakat sekolah karena membawa perubahan pembelajaran matematika. Garis besarnya, penelitian ini mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan Dikmaslantas PMJ disaat pandemic dapat terlaksana dan telah mengacu pada misi Polri membrikan bimbingan dan perlindungan kepada masyarakat khususnya di sekolah.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, diajukan beberapa rekomendasi secara umum kepada semua yang terlibat kegiatan Dikmaslantas, khususnya petugas dikmas, walimurid, pendidik serta dinas pendidikan perlu adanya upaya optimalisasi terhadap pelaksanaan kegiatan, diantaranya dengan melakukan inovatif dalam menyampaikan materi termasuk materi dikmas lantas pembelajaran matematika, membentuk forum komunikasi dari yang terlibat agar tercipta komunikasi yang efektif antara Polri dan masyarakat terlebih mampu memberikan solusi kesulitan yang dihadapi masyarakat dan berimpek meningkatkan citra Polri serta keberhasilan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Ashman, A., & Conway, R. (2014). *An Introduction to Cognitive Education: Theory and Applications*. New York: Routledge.
- Hertel, G., & Stamov-Roßnagel, C. (2013). Using Episodic Memory Traces to Capture Experiences at Work Efficiently. In A. B. Bakker & K. Daniels (Eds.), *A Day in the Life of a Happy Worker*. New York: Psychology Press.

- Kearns, K. (2010). *Frameworks for Learning & Development* (2nd ed.). Frenchs Forest: Pearson Australia.
- Li, M., & Hsu, C. (2017). Customer Participation in Services and its Effect on Employee
- Mangal, S. K., & Mangal, S. (2019). *Psychology of Learning and Development*. New Delhi: PHI Learning Private, Ltd.
- Martinez-Costa, M., Jimenez-Jimenez, D., Castro-del-Rosario, Y., & Valle-Mestre, L. (2020). Mediating Effect of the HRM on the Relationship Between the SIMS and New Product Radicality. In C. Machado & J. P. Davim (Eds.), *Entrepreneurship and Organizational Innovation*. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Mokhber, M., Ismail, W. K. W., Ismail, S. Z. A., & Vakilbashi, A. (2015). *Leadership and Innovative Behaviors: The Key Drivers for Organizational Innovation*. Singapore: Partridge Publishing Singapore.
- Rubenson, K. (Ed.). (2011). The Field of Adult Education: An Overview. In *Adult Learning and Education*. Kidlington: Academic Press.
- Schilling, M. A. (2017). *Strategic Management of Technological Innovation*. New York: McGraw-Hill Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russel, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (11th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Wheelen, T. L., Hunger, J. D., Hoffman, A. N., & Bamford, C. E. (2018). *Strategic Management and Business Policy: Globalization, Innovation and Sustainability* (15th ed.). Harlow: Pearson Education, Inc.

Jurnal

- Carmeli, A., Meitar, R., & Weisberg, J. (2006). Self-leadership skills and innovative behavior at work. *International Journal of Manpower*, 27(1), 75–90. <https://doi.org/10.1108/01437720610652853>
- de Jong, J. P. J., & Hartog, D. N. Den. (2007). How leaders influence employees' innovative behaviour. *European Journal of Innovation Management*, 10(1), 41–64. <https://doi.org/10.1108/14601060710720546>
- Dedahanov, A. T., Rhee, C., & Yoon, J. (2017). Organizational structure and innovation performance: Is employee innovative behavior a missing link? *Career Development International*, 22(4), 334–350. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/CDI-12-2016-0234>
- Hansen, J. A., & Pihl-Thingvad, S. (2018). Managing employee innovative behaviour through transformational and transactional leadership styles. *Public Management Review*, 1–27. <https://doi.org/10.1080/14719037.2018.1544272>

- Li, M., & Hsu, C. (2017). Customer Participation in Services and its Effect on Employee Innovative Behavior. *Journal of Hospitality Marketing and Management*, 26(2), 164–185. <https://doi.org/10.1080/19368623.2016.1215946>
- Nemeržitski, S., Loogma, K., Heinla, E., & Eisenschmidt, E. (2013). Constructing model of teachers innovative behaviour in school environment. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 19(4), 398–418. <https://doi.org/10.1080/13540602.2013.770230>
- Sørensen, E., & Torfing, J. (2011). Enhancing collaborative innovation in the public sector. *Administration and Society*, 43(8), 842–868. <https://doi.org/10.1177/0095399711418768>