

CERDAS CERMAT MATEMATIKA KELAS XI IPA SMA HANG TUAH 1 JAKARTA

Syafira Putri Alifa

Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Jakarta. Jl KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh Ciputat 15419

Email : firasyafira109@gmail.com

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran hidup bermasyarakat. Berdasarkan hal diatas, penulis melakukan kegiatan pengabdian KKN yaitu permainan cerdas cermat. Permainan cerdas cermat dikenal luas di seluruh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pelajar. Permainan ini merupakan *game* adu kecerdasan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan yang dipelajari di sekolah yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan permainan ini akan lebih efektif serta lebih memudahkan dalam menggali potensi dan memotivasi siswa yang kurang berminat, dapat Berdasarkan paparan di atas, maka dalam artikel ini akan membahas kegiatan pengabdian KKN yang dilakukan oleh penulis yaitu "Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA SMA Hang Tuah 1 Jakarta" yang bertujuan untuk memicu semangat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa Penulis menyadari bahwa dalam laporan penelitian ini masih banyak kekurangan. Sehingga, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Kata Kunci : Matematika, Cerdas Cermat

ABSTRACT

Real Work Lecture (KKN) for students is expected to be a new learning experience to increase knowledge, skills, and awareness of social life. Based on the above, the authors carry out community service activities, namely the quiz game. Quiz games are widely known throughout Indonesian society, especially among students. This game is a game of fighting intelligence both general knowledge and knowledge learned in school which plays an important role in the learning process. Through this game approach, it will be more effective and make it easier to explore the potential and motivate students who are less interested. Based on the explanation above, this article will discuss the community service activities carried out by the author, namely "Cerdas Careful Mathematics Class XI IPA SMA Hang Tuah 1 Jakarta" which aims to trigger the spirit of learning and improve students' thinking skills. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the author realizes that in this research report there are still many shortcomings. So, the writer expects constructive criticism and suggestions from readers. Hopefully this research is useful for writers and readers.

Keywords: Mathematics, Intelligent

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan intrakurikuler yang memadukan antara pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan metode pemberian pembelajaran dan pengalaman kerja kepada mahasiswa melalui kegiatan pemberdayaan masyarakat (Syardiansyah, 2019). Kuliah Kerja Nyata (KKN) bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah

pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran hidup bermasyarakat. Berdasarkan hal diatas, penulis melakukan kegiatan pengabdian KKN yaitu permainan cerdas cermat.

Permainan cerdas cermat dikenal luas di seluruh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pelajar. Permainan ini merupakan *game* adu kecerdasan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Permainan cerdas cermat ini biasanya dimainkan dari soal-soal yang dilontarkan

secara bergiliran hingga perebutan untuk menjawab soal-soal tersebut.

Permainan cerdas cermat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan permainan ini akan lebih efektif serta lebih memudahkan dalam menggali potensi dan memotivasi siswa yang kurang berminat, dapat melatih siswa berpikir cepat dan kritis dalam menjawab pertanyaan di dalam lomba-lomba. Selain itu, cerdas cermat juga dapat melatih kepemimpinan dan kepercayaan diri siswa. Siswa belajar menjadi pemimpin kelompok seperti bagaimana mengelola, mengarahkan dan mempengaruhi orang lain. Serta mengemukakan atau menyampaikan jawaban yang tepat dan benar.

Berdasarkan paparan di atas, maka dalam artikel ini akan membahas kegiatan pengabdian KKN yang dilakukan oleh penulis yaitu “Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA SMA Hang Tuah 1 Jakarta” yang bertujuan untuk memicu semangat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan :

A. Ruang Lingkup

1. Tujuan : memicu semangat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa
2. Sasaran : Siswa/i Kelas XI IPA SMA Hang Tuah 1 Jakarta

B. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan cerdas cermat “Cerdas Cermat Matematika SMA Hang Tuah 1 Kelas 11 IPA” ini dilaksanakan dalam bentuk daring via aplikasi zoom dan quizizz.

1. Waktu: 4 Oktober 2021
2. Tempat : SMA Hang Tuah 1 Jakarta
3. Materi : program linear dan matriks

Tahapan Kegiatan pelaksanaan lomba cerdas cermat terdiri dari 2 tahap, yaitu:

1. Tahap 1: Babak penyisihan
2. Tahap 2: Babak final

Dalam babak final terdapat pertanyaan wajib, pertanyaan lemparan, dan pertanyaan rebutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan cerdas cermat yang dilaksanakan di SMA Hang Tuah 1 Jakarta dengan pesertanya adalah siswa siswi dari kelas XI IPA. Kegiatan ini diikuti oleh 3 kelas, berikut tabel peserta yang mengikuti cerdas cermat.

Table 1. Peserta Cerdas Cermat

| No | Kelas | Keterangan | Jumlah |
|----------------|----------|------------|---------|
| 1 | XI IPA 1 | Tim 1 | 3 orang |
| 2 | XI IPA 2 | Tim 2 | 3 orang |
| 3 | XI IPA 3 | Tim 3 | 3 orang |
| Jumlah peserta | | | 9 orang |

Setiap kelas memberi perwakilan sebanyak 3 orang untuk menjadi 1 tim. Pelaksanaan kegiatan cerdas cermat dilakukan menggunakan aplikasi quizizz. Pelaksanaan ini terdiri dari 2 tahap, yaitu:

- (1) babak penyisihan yang terdiri dari 45 soal pertanyaan wajib
- (2) babak final terdiri dari 20 soal pertanyaan wajib, 5 soal pertanyaan lemparan, dan 10 soal pertanyaan rebutan.

Pada babak penyisihan dimainkan oleh 3 tim yang kemudian akan dipilih 2 tim untuk lanjut ke babak final. Setiap tim/regu diberikan masing-masing pertanyaan wajib sebanyak 15 soal, dan diberikan waktu 60 detik untuk menjawab 1 pertanyaan. Untuk setiap pertanyaan yang benar akan mendapatkan poin 100, apabila salah tidak mendapat pengurangan nilai. Pada babak ini dimenangkan oleh tim 1 dengan poin sebesar 140 dan tim 3 dengan poin 120. Selanjutnya, tersisa 2 tim yaitu tim 1 dan tim 3 yang akan lanjut ke babak final.

Pada babak final terdapat 20 pertanyaan wajib, pertanyaan lemparan, dan pertanyaan rebutan. Dimana masing-masing tim akan mendapat 10 soal untuk pertanyaan wajib, sedangkan 5 soal pertanyaan lemparan, dan 10 soal pertanyaan rebutan untuk 2 tim.

Adapun pemenang cerdas cermat untuk siswa SMA Hang Tuah 1 Jakarta adalah XI IPA 3

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa Penulis menyadari bahwa dalam laporan

penelitian ini masih banyak kekurangan. Sehingga, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam pengerjaan laporan artikel ini penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Ibu Rahmita Nurul Muthmainnah, M.P., M.Sc., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Ibu Arlin Astriyani, M.Pd., Dosen Pembimbing pada program KKN PLP
4. Orang tua saya yang selalu membantu dan memberi dukungan agar saya semangat dalam menyelesaikan tugas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekasari, F. P. (2013). Pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Langkah Meningkatkan Prestasi di Desa Cibeusi Kecamatan Ciater kabupaten Subang.
- Fauzan, M. N., Resdiana, W., & Hamidin, D. (2017). Aplikasi Cerdas Cermat Online Realtime Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika*, Vol. 14, No. 1, 22-27.
- Syardiansyah. (2019). PERANAN KULIAH KERJA NYATA SEBAGAI BAGIAN DARI PENGEMBANGAN KOMPETENSI MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017). *Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam*, Volume 7 No 1.

