

Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Kampung Matematika

¹Novia Ariyanti, ²Nuril Lutvi Azizah, ³Fitri Nur Latifah

^{1,2}Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

³Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

email: noviaariyanti@umsida.ac.id

Abstract

This community service activity aims to increase children's learning motivation, especially in mathematics by using a variety of educational games in the mathematics village. The location of this community service activity is located in Dukuh Pakis RT 05 RW 01 Surabaya. The method used in this activity is the initial stage, namely observation, the second stage, namely the preparation of the environment and game tools, and the last stage is implementation. The response from the residents of Dukuh Pakis towards the mathematics village was that they were happy because their environment was child-friendly and education-friendly.

Keywords: mathematics, mathematics village, learning motivation

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak anak terutama pada ilmu matematika dengan menggunakan beragam permainan edukatif di kampung matematika. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat di Dukuh Pakis RT 05 RW 01 Surabaya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah tahap awal yaitu observasi, tahap kedua yaitu persiapan lingkungan dan alat permainan, serta tahap yang terakhir adalah pelaksanaan. Respon dari warga Dukuh Pakis terhadap kampung matematika adalah senang karena lingkungan mereka menjadi lingkungan yang ramah anak dan ramah pendidikan.

Kata Kunci: matematika, kampung matematika, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan penalaran logis dan bilangan-bilangan. Penalaran logis siswa dapat dilatih dengan belajar matematika sehingga siswa mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan [1]. Belajar matematika merupakan suatu aktivitas berpikir yang melibatkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol matematika secara sistematis dengan menerapkan konsep-konsep berhitung untuk menyelesaikan masalah dan mendapatkan solusi.

Untuk belajar matematika, siswa atau anak-anak memerlukan motivasi. Motivasi

belajar merupakan perasaan yang ditimbulkan oleh diri sendiri yang ditandai dengan rasa senang dan semangat dalam melakukan kegiatan belajar [2] sedangkan menurut Emda [3] motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk kegiatan belajar. Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2023 di lingkungan Dukuh Pakis RT 05 RW 01 motivasi belajar matematika anak dapat dikatakan masih rendah. Hal ini terlihat dari 10 anak-anak duduk di kelas 3-6 SD ketika ditanya perkalian 1-10 hampir separuh anak tersebut tidak hafal

perkalian. Lingkungan belajar yang kurang mendukung dan tidak adanya dukungan dari orang tua adalah penyebab dari rendahnya motivasi anak untuk belajar matematika.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar matematika anak adalah proses belajar yang menyenangkan. Proses belajar yang baik itu seharusnya dapat membangkitkan semangat belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan[4]. Menurut Ingsih[5] metode belajar sambil bermain merupakan cara yang dinamis untuk belajar, membangun potensi anak secara psikis, memberi kebebasan anak untuk bertindak & menyelidiki sesuatu, serta memberikan pengaruh unik dalam pembentukan hubungan pribadi. Sedangkan menurut Rosarian [6] metode belajar sambil bermain adalah suatu rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi belajar dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas atau interaksi siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain adalah suatu metode dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan untuk membantu anak dalam memahami materi sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut kami tim pengabdian masyarakat dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo melakukan kegiatan abdimas dengan judul Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Kampung Matematika.

METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Awal

Pada tahap awal, tim melakukan koordinasi dengan Ketua RT 05 RW 01 Dukuh Pakis tentang permasalahan yang dihadapi dan mendampingi tim

untuk melakukan survey di salah satu gang wilayah RT 05 RW 01 Dukuh Pakis yang akan dijadikan tempat kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menata lingkungan dengan menghias dan memperbanyak tema matematika, mempersiapkan alat dan bahan permainan matematika, mempersiapkan posko-posko untuk bermain matematika.

3. Tahap akhir

Pada tahap akhir ini adalah melakukan tur wisata edukasi dengan bermain permainan matematika di setiap posko. Permainan yang dimainkan adalah permainan tradisional dan modern yang bertemakan matematika. Ada 4 posko yang disiapkan dengan di setiap posko terdapat 2-3 permainan. Posko tersebut 3 diantaranya adalah rumah warga yang berada di lingkungan tersebut dan 1 posko adalah bertempat di ujung gang dan kita sebut dengan pojok kampung matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kerja bakti kampung bersama warga yang dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 12 Maret 2023.



Gambar 1. Kerja bakti warga
(sebelum)



Gambar 2. Pojok kampung matematika (sesudah)

Seminggu kemudian tepatnya pada hari Minggu tanggal 19 Maret 2023 dilaksanakan tahap akhir yaitu tur edukasi matematika yang diikuti sekitar 15 anak dengan rentang usia 4-12 tahun. Peserta mengikuti tur dimulai dari masuk kampung yang dinding rumah warga telah dicat dengan tema matematika.



Gambar 3. Peserta melakukan tur wisata edukasi

Posko 1 yaitu bertempat di rumah Ibu Yati. Ada 3 jenis permainan di posko 1 yaitu karambol, dakon dan katak lapar.



Gambar 4. Posko 1 bermain karambol



Gambar 5. Posko 1 bermain dakon



Gambar 6. Posko 1 bermain katak lapar

Setelah peserta puas bermain di posko 1 kurang lebih 30 menit setelah itu lanjut di posko 2 yaitu di rumah Ibu Tumadi. Di

posko 2 ini ada 2 permainan yaitu menyusun balok dan tangram.



Gambar 7. Posko 2 bermain tangram



Gambar 8. Posko 2 bermain menyusun balok

Setelah puas bermain kurang lebih 30 menit di posko 2 dilanjutkan ke posko 3. Posko 3 ini bertempat di rumah Ibu Endang. Posko 3 ada 2 permainan yaitu ular tangga raksasa, *ice breaking* dan menyusun manik-manik.



Gambar 9. Posko 3 bermain *ice breaking*



Gambar 10. Posko 3 bermain ular tangga raksasa



Gambar 11. Posko 3 menyusun manik-manik

Untuk bermain di setiap posko selalu didampingi oleh pemilik rumah. Kegiatan ini dilakukan setiap hari libur sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar. Warga sekitar terutama orang tua senang dengan adanya kegiatan ini karena anak-anak berkurang waktunya untuk bermain gawai di waktu libur dan motivasi anak-anak untuk belajar matematika semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maswar [7] yaitu untuk memotivasi anak-anak menyukai matematika dapat diterapkan strategi pembelajaran matematika yaitu berbasis metode permainan yang menarik, menantang dan menghibur. Respon dari anak-anak pun juga senang ada tempat untuk bermain sambil belajar. Respon tersebut dikarenakan tanpa mereka sadari sambil bermain, mereka telah mempelajari matematika dengan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan dan pembahasan pada kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa untuk memotivasi anak-anak menyukai belajar matematika dapat diajak belajar sambil bermain di kampung matematika yang berlokasi di Dukuh Pakis RT 05 RW 01 saat libur sekolah. Dengan demikian, anak-anak

dapat bermain sambil belajar matematika yang menyenangkan dan dapat mengurangi bermain gawai di waktu libur sekolah. Perasaan senang yang timbul setelah bermain dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar matematika di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada DRPM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan pendanaan kepada kami melalui hibah Riset dan Abdimas Institusi Tahun Pendanaan 2022-2023.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Manurung, A. Halim, dan A. Rosyid, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 1274–1290, Okt 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.544.
- [2] R. Andriani dan R. Rasto, "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa," *JP Manper*, vol. 4, no. 1, hlm. 80, Jan 2019, doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958
- [3] A. Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *LJ*, vol. 5, no. 2, hlm. 172, Mar 2018, doi: 10.22373/lj.v5i2.2838.
- [4] N. Afifah dan S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST*, vol. 4, no. 2, hlm. 209, Des 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
- [5] K. Ingsih, J. Ratnawati, I. Nuryanto, dan S. D. Astuti, *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [6] A. W. Rosarian dan K. P. S. Dirgantoro, "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]," *JOHME*, vol. 3,



- no. 2, hlm. 146, Mei 2020, doi: 10.19166/johme.v3i2.2332.
- [7] M. Maswar, "Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (Mms) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis," *Alifmatika*, vol. 1, no. 1, hlm. 28–43, Des 2019, doi: 10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43.
- [8] Valeria Suryani Kurnila, "Permainan Matematika Berbasis Karakter Sebagai Pendekatan Pembelajaran Guna Meningkatkan Prestasi Belajar," *jpkm*, vol. 8, no. 1, hlm. 120–125, Jan 2016, doi: 10.36928/jpkm.v8i1.94.
- [9] C. C. Ompok dan A. Emison, "Permainan Matematik Untuk Kanak-Kanak Prasekolah," *MJSSH*, vol. 6, no. 11, hlm. 181–189, Nov 2021, doi: 10.47405/mjssh.v6i11.1155.
- [10] N. Siregar dan W. Lestari, "Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar," *JM*, vol. 2, no. 2, hlm. 1, Apr 2018, doi: 10.26486/jm.v2i1.427.
- [11] Raihana, "Peningkatan Pemahaman Program Bermain Anak Indoor Dan Outdoor Di Desa Koto Tuo Kecamatan Batang Peranap," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 4, Mei 2020.
- [12] A. AP, "Mengubah Paradigma Siswa SD terhadap Matematika yang Sulit dan Membosankan," *radarsemarang.jawapos*, Semarang, 30 April 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721379351/mengubah-paradigma-siswa-sd-terhadap-matematika-yang-sulit-dan-membosankan>
- [13] N. Agustin, A. Anugrahana, dan A. Saptoro, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 di SDN Ngluwar 3," *JPDK*, vol. 4, no. 4, hlm. 2764–2769, Agu 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i4.5881.
- [14] R. Rahaju dan S. R. Hartono, "Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 2, Des 2017, doi: 10.26877/jipmat.v2i2.1977.