

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD DENGAN PERMAINAN

M.M Endang Susetyawati¹, Kristina Warniasih², Ika Ernawati³, Kintoko⁴

^{1,2,4} Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

³ Program Studi Bimbingan Konseling, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

*Email: magda@upy.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam belajar matematika terutama pada kemampuan berhitung, menggunakan beragam permainan ular tangga. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah tahap awal yaitu observasi, tahap kedua yaitu ceramah. Pada tahap observasi dilakukan tes kemampuan berhitung pada anak Sekolah Dasar yang bertempat tinggal di RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan. Ceramah tentang motivasi, permainan dan kemampuan berhitung bagi ibu-ibu RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan, sebagai penerapan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memberi pengetahuan dan wawasan di bidang motivasi, permainan dan kemampuan berhitung. Media pembelajaran yang dikemas dengan menarik, menggunakan demonstrasi, sehingga materi ceramah dapat diterima oleh peserta sebagai mitra PPM. Dengan pelatihan ini ibu-ibu memiliki pengetahuan tentang motivasi, permainan dan kemampuan berhitung, sehingga ibu-ibu dapat mempraktekannya di rumah dalam membantu anak belajar matematika.

Kata kunci: Motivasi, Permainan, Kemampuan berhitung

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Matematika dasar menjadi hal yang penting diajarkan kepada siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Matematika juga perlu diajarkan kepada siswa dengan cara menciptakan lingkungan dimana siswa dapat memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, dari media yang telah diamati, ataupun dari bereksperimen secara langsung. Pada hakikatnya, manusia sulit untuk lepas dari matematika karena matematika meresap begitu dalam ke berbagai aspek kehidupan kita. Matematika adalah bahasa universal yang digunakan untuk mengukur, menghitung, dan memahami dunia di sekitar kita. Beberapa alasan mengapa manusia sulit untuk lepas dari matematika karena matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai konteks, seperti berbelanja, mengatur keuangan pribadi, mengukur waktu, dan merencanakan perjalanan. Manusia sering kali tanpa sadar menggunakan konsep matematika dalam aktivitas sehari-

hari.

Dalam matematika objek yang ada didalamnya bersifat abstrak. Karena sifatnya yang abstrak, seringkali guru maupun siswa mengalami kesulitan saat proses belajar mengajar. Pembelajaran matematika yang dilakukan guru selama ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan urutan sebagai berikut: (1) Menjelaskan objek matematika, (2) Memberi contoh objek matematika setelah dijelaskan, (3) Meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang mirip dengan contoh, dan (4) Memberi latihan soal yang memiliki aplikasi objek matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika seperti itu, cenderung membuat siswa kurang bersemangat, merasa bosan, tidak tertarik, kurang kreatif, dan kemampuannya menjadi kurang berkembang. Siswa lebih banyak disibukkan dengan menghafal objek-objek matematika yang berupa fakta, konsep, maupun prinsip yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat berpikir kritis, kreatif dan kurang siap dalam menghadapi suatu masalah karena terlalu banyak yang mereka hafalkan.

Saat ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak terkendala oleh keterbatasan lingkungan bermain anak, kurangnya kebebasan bermain anak, minimnya fasilitas bermain anak, dan terkadang orangtua melarang anaknya bermain dengan teman sebayanya diluar. Tidak sedikit anak-anak yang merasa tertekan, kurang nyaman, dan kurang menikmati proses pembelajaran matematika di sekolah dikarenakan pembelajarannya banyak yang terstruktur dan formal, sehingga kesempatan anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit. Banyak yang belum memahami bahwa kegiatan bermain bebas seringkali menjadi kunci untuk mengembangkan bakat berpikir kritis dan kreatif siswa terutama di bidang matematika.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa belajar matematika dengan tidak mengabaikan tingkat kebahagiaan siswa, khususnya mutu pembelajaran, yaitu dengan menggunakan *Joyfull Learning*.

Yamin Moh (2014) menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*Joyfull Learning*) memberikan makna mendasar bahwa suasana yang mendukung akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan komunikatif antara siswa dan guru. Pada penelitian yang lain, Asmani (2014) juga mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) merupakan salah satu model yang memiliki ciri menyenangkan, melibatkan siswa dan menuntut siswa untuk aktif. (Mushbhirah et al., 2018). *Joyfull Learning* ini menekankan bahwa ketika belajar disajikan dengan cara yang menyenangkan, siswa cenderung terlibat, termotivasi, dan berprestasi lebih baik. Selain *Joyfull Learning* metode yang dapat digunakan yaitu *Enjoy Learning* yang mengajak siswa untuk menikmati proses pembelajaran, keinginan untuk memahami, dan kegembiraan dalam menggali pengetahuan baru.

Oleh karena itu, diadakan kegiatan yang bertema "Matematika Rekreasi Untuk Anak dalam Tingkat SD dan SMP" bertujuan untuk memotivasi siswa di RT 08 Jomegatan Ngestiharjo Kasihan, agar senang belajar matematika

METODE

Berikut adalah metode pelaksanaan dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat PPM di Rumah Bapak Heribertus Santosa Ketua RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan.

1. Belajar Bersama dan Bermakna (*Enjoy Learning*)

Menurut Anggoro *Enjoy Learning* adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melalui kegiatan *role play*, eksperimen, dan diskusi kelompok yang dilakukan di dalam dan di luar kelas. *Enjoy full learning* juga merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dalam proses pembelajaran (Anggoro, 2017:6).

Metode *Enjoy Learning* (pembelajaran yang menyenangkan) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung dengan berbagai pengalaman belajar sehingga proses pembelajaran dapat menjadi menarik, aktif dan menyenangkan bagi anak didik. Di samping itu, metode *enjoy full Learning* (pembelajaran yang menyenangkan) disebut juga sebagai pembelajaran dengan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada pelajaran sehingga waktu curah perhatiannya pada pelajaran yang diajarkan.

2. Bermain Bersama (*Joyfull Learning*)

Joyfull Learning merupakan pendekatan belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Untuk mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin. Prinsip dari pembelajaran *Joyfull Learning* adalah membuat suasana pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik aktif, kreatif, merasa nyaman, dan gembira dalam belajar. Mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan penting dilakukan agar peserta didik tidak tegang menerima materi, mereka bermain tapi memiliki makna.

- Pelaksanaan kegiatan selama 3-4 hari dan kegiatan yang akan dilakukan adalah ceramah untuk orang tua siswa. Tujuan dari kegiatan ceramah orang tua siswa yaitu untuk mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran serta agar orang tua siswa lebih memperhatikan putra putrinya dalam perkembangan belajarnya. Kegiatan tersebut akan dilaksanakan saat pertemuan RT yang dimana semua orang tua akan menghadiri kegiatan tersebut. Materi ceramah yang akan disampaikan kepada orang tua siswa yaitu:
- Belajar berhitung yang akan disampaikan oleh Ibu Kristina Warniasih
- Motivasi belajar yang akan disampaikan oleh Ibu Ika Ernawati
- Permainan matematika oleh Ibu MM Endang Susetyawati

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, menggunakan metode

interaktif yakni adanya komunikasi antara narasumber dengan peserta. Dalam proses ceramah dan demonstrasi, ibu-ibu dan beberapa anak terlibat secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pertama

Pada tahap observasi dilakukan tes kemampuan berhitung pada anak Sekolah Dasar yang bertempat tinggal di RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan.



Tahap Kedua

Materi ceramah dan diskusi dalam kegiatan ini membahas tentang tentang motivasi, permainan dan kemampuan berhitung bagi ibu-ibu RT 08, Jomogetan, Ngestiharjo, Kasihan, sebagai penerapan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memberi pengetahuan dan wawasan di tentang motivasi, permainan dan kemampuan berhitung.



Kegiatan selanjutnya akan dilakukan tindakan untuk anak-anak diantaranya yaitu :

- a. Hari minggu ke-1 akan dilaksanakan kegiatan bermain matematika
- b. Hari minggu ke-2 akan dilaksanakan kegiatan berlatih berhitung. Permainan yang akan digunakan: Permainan ular tangga matematika



Simulasi



Pembahasan

Pada awalnya dilakukan kegiatan ceramah kepada para orang tua di RT 08 Jomegatan. Selanjutnya dilakukan simulasi tentang permainan matematika, berlatih berhitung, permainan matematika dengan ular tangga. Setelah simulasi, kemudian dibuat kelompok kecil dan masing-masing anak dapat mempraktikkan permainan matematika dengan ular tangga. Dalam melaksanakan praktik, terlihat anak-anak dengan penuh semangat dalam belajar matematika menggunakan media ular tangga, mereka lebih mudah memahami dalam belajar tambah kurang, perkalian dan pembagian sambil ngobrol dan diskusi dengan teman-temannya. Ketika ada anak yang belum lancar berhitung, mereka mengulangi kembali, dan berdiskusi dengan teman-teman satu kelompoknya. Situasi menjadi lebih hidup dan menyenangkan, anak-anak tetap dapat belajar, kelihatan mereka senang melakukannya walau pada awalnya mereka belum bisa, dengan latihan berulang-ulang mereka dapat melakukannya dengan lancar. Setelah anak-anak mempraktikkannya, mereka menjadi lebih bersemangat dan mudah memahami materi dalam belajar matematika. Sehingga situasi menjadi lebih hidup dan anak-anak kelihatan senang, melakukannya, materi yang dipelajari lebih mudah dipahaminya.

Dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini, Masyarakat merasa senang, karena

anak-anak mereka menjadi semangat dalam belajar matematika, Anak-anak menjadi lebih bersemangat dan tidak malas-malasan lagi atau takut dalam mempelajari matematika. Karena kemampuan matematika sangat dibutuhkan dalam Pendidikan selanjutnya ataupun dalam kehidupan Masyarakat pada umumnya.

KESIMPULAN

Dari hasil simulasi dan praktik belajar matematika menggunakan media ular tangga yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya simulasi dan praktik ini dapat meningkatkan wawasan Masyarakat khususnya ibu-ibu wilayah RT 08 Jomegatan Ngestiharjo Kasihan Bantul, Yogyakarta yang sebelumnya anak-anaknya kurang bersemangat dalam belajar, khususnya belajar matematika, karena dianggap sulit untuk dipelajari. Selanjutnya dengan simulasi yang diikuti oleh anak-anak, dan langsung mempraktikannya dengan media ular tangga, belajar menjadi menarik, bersemangat dan menyenangkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengabdian Masyarakat inui sangat bermanfaat bagi Masyarakat RT 08 Jomegatan Ngestiharjo Kasihan Bantul, khususnya bagi anak-anaknya yang jangkauannya masih panjang. Semoga ke depan prestasi belajar, khususnya mata Pelajaran matematika menjadi meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Akbar, S. (2020). Pengaruh Kecerdasan Numerik dan Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Soal Rekreasi Matematika. *ALFARISI: Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(2)
- Aristiyo, D. (2020). ... Rekreasi Matematika Detik dengan TOSM (Test of Second Mathematics) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VII Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan ...*, 7(1).
- Desi Dwi J, Eleonora Dwi W, W. B. U. (2018). Efektivitas Metode Rekreasi Matematika Detik Dengan Level A2 Terhadap Tingkat Kesiapan Belajar Siswa. *Dialektika P. Matematika*, 5(2).
- Putri, P. D., & Pradana, A. B. A. (2021). Analisis Peran Guru dan Orang tua terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Jam'iyatul Ihsan Pakis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 367-373.
- Setiawan, A. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pembelajaran matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2).
- Susanti, E., & Kholisoh, N. (2018). KONSTRUKSI MAKNA KUALITAS

- Yong, B. (2016). MATEMATIKA REKREASI MELALUI PERMAINAN KARTU. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2(1).
<https://doi.org/10.24014/sjme.v2i1.1376>
- Yudhawati, U. (2018). Rekreasi Matematika Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Jam Terakhir. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 5(1)