

## PERMAINAN MATEMATIKA DI MIS AL-WASHLIYAH PASAR LEMBU

**Dewi Astuti\*<sup>1</sup>, Ely Syafitri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia

*email:* <sup>1</sup>dwi.damilt@gmail.com, <sup>2</sup>ely.syafitri1@gmail.com

### ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar matematika siswa kelas 6 MIS Al-Washliyah Pasar Lembu. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kegiatan pembinaan pembelajaran matematika dengan permainan matematika bagi siswa kelas 6 MIS Al-Washliyah Pasar Lembu. Permainan matematika di MIS Al-Washliyah Pasar Lembu berisi yang sifatnya memberikan bantuan, nasihat, dorongan dan kesempatan bagi anak-anak untuk termotivasi dalam belajar. Tahapan kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Tahap Persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan. Metode kegiatan ini yang dilaksanakan yaitu: 1) Metode Ceramah, 2) Metode Tanya Jawab, 3) Metode Permainan Matematika. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian disimpulkan bahwa: 1) Meningkatnya motivasi belajar siswa, 2) Meningkatnya kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika.

**Kata Kunci :** *Permainan Matematika, Sekolah Dasar*

### ABSTRACT

*This dedication was motivated by the lack of motivation to learn mathematics from the 6th grade students of MIS Al-Washliyah Pasar Lembu. Students have difficulty in learning mathematics. This service aims to describe the activities of developing mathematics learning with math games for the 6th grade students of MIS Al-Washliyah Pasar Lembu. Math games at MIS Al-Washliyah Pasar Lembu contain the nature of providing assistance, advice, encouragement and opportunities for children to be motivated in learning. The stages of activities carried out are: 1) Preparation Stage, 2) Implementation Stage. The methods of this activity are: 1) Lecture Method, 2) Question and Answer Method, 3) Mathematics Game Method. Based on the results of the community service activities, it is concluded that: 1) Increased student learning motivation, 2) Increased student ability in learning mathematics.*

**Keywords:** *Math Games, Elementary School*

## I. PENDAHULUAN

MIS Al-Washliyah Pasar Lembu merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Pasar Lembu Kecamatan Air Joman. Menurut pandangan perspektif kognitif, pemikiran siswa yang mengarahkan siswa menuju ke arah yang diinginkan dan akan diwujudkan disebut motivasi. Motivasi belajar yaitu sesuatu hal yang membuat individu ingin melakukan hal yang ingin dicapai, sesuatu yang membuat individu tersebut tetap ingin melakukannya dan membantu individu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya. Adanya pandangan perspektif kognitif, yaitu suatu pandangan mengenai minat yang menekankan pada ide-ide dari motivasi internal untuk mencapai sesuatu. Pandangan perspektif kognitif ini menjelaskan pentingnya penentuan tujuan, perencanaan dan *monitoring* untuk menentukan suatu tujuan.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum.

Jamaris (2014) berpendapat bahwa kemampuan matematika merupakan kemampuan yang diperoleh dari berbagai proses dan bukanlah kemampuan yang dikuasai dengan tiba-tiba, kemampuan matematika seorang individu berkembang sesuai dengan tahapan individu yang bersangkutan Kemampuan matematika anak harus dikembangkan dengan berbagai proses yang mampu memberikan stimulasi secara tepat sehingga kemampuan matematika anak berkembang secara optimal.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Pengaruh motivasi terhadap pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan dan respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Semakin tinggi keterlibatan dan respon siswa terhadap pembelajaran, semakin baik prestasi belajar yang akan mereka capai. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran matematika.

Pada kenyataannya, banyak siswa belum termotivasi untuk terlibat dan merespon kegiatan belajar matematika. Hal ini disebabkan kurangnya peranan guru memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, matematika masih dianggap sebagai pembelajaran yang sulit sehingga hanya sedikit siswa yang dapat mempelajarinya. Padahal, meskipun bukan merupakan ilmu yang termudah, matematika sebenarnya merupakan ilmu yang cukup mudah dibandingkan beberapa ilmu yang lain. Selain itu, matematika sering dianggap sebagai ilmu yang membosankan,. Hal itu tentu tidak lepas dari cara pembelajaran matematika yang tidak menarik minat, diberikan dengan cara yang monoton dan menggunakan rumus yang banyak serta, angka yang besar dan banyak sehingga menimbulkan kebosanan. Akibatnya muncul rasa frustrasi dalam belajar matematika. Dan kadangkala pengalaman tersebut ditularkan kepada anak lain yang akan belajar matematika sehingga iapun turut mempersepsikan matematika sebagai ilmu yang sulit.

Untuk itu, dalam pengajaran matematika perlu diciptakan suatu model pembelajaran matematika yang menyenangkan agar proses belajar mengajar matematika menjadi lebih menarik, sehingga anggapan bahwa pelajaran matematika itu sangat menakutkan dan membosankan, bisa sedikit demi sedikit hilang dari pemikiran, sehingga pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang di senangi oleh semua orang. Metode pembelajaran semacam itu harus diciptakan pada tahap awal anak mendapatkan pembelajaran mengenai matematika.

Padahal, kemampuan berhitung matematika berbahasa inggris merupakan salah satu pelajaran yang penting dikuasai oleh siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan di era globalisasi sekarang ini. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat belajar matematika menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah melalui permainan-permainan matematika.

Hasil penelitian yang dilakukan Mooney, et.al (2009) bahwa anak belajar matematika melalui permainan dan eksplorasi seperti bercerita, bernyanyi, kinestetik, imajinatif maupun bermain peran. Kegiatan belajar matematika melalui permainan dan eksplorasi lebih menarik dan menyenangkan siswa terlibat dalam aktifitas-aktifitas yang mencakup dunianya.

Permainan bagi anak sangat penting karena dapat mengembangkan kreatif, melatih kinestetik, melatih konsentrasi, tekun dan daya tahan tubuh untuk keseimbangan

## II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pembinaan dan pendampingan dengan cara pemberian materi, tanya jawab dan diskusi. Metode ini dimaksudkan untuk memperdalam dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep Matematika, terutama materi kelas 6, yang diberikan dengan cara permainan matematika.

Berikut ini adalah tahapan pembinaan yang dilakukan.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi permainan matematika

### 2. Tahap Pelaksanaan

Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu pemberian motivasi sebelum proses pembelajaran dimulai sesi yang menitik beratkan pada penggalian potensi diri siswa dalam pembelajaran.

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pembinaan, yaitu sebagai berikut.

### 1. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk menyampaikan pengetahuan tentang materi Matematika dan Bahasa Inggris

### 2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pembinaan, baik disaat menerima pengetahuan tentang Matematika. Metode ini memungkinkan kesulitan- kesulitan ataupun masalah-masalah yang dihadapi siswa dapat dipecahkan.

### 3. Metode Permainan Matematika

Metode permainan matematika ini penting diberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan menjawab permainan matematika yang diperoleh dan untuk mengetahui tingkat konsep matematika.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul Permainan Matematika Di MIS Al-Washliyah Pasar Lembu ialah dengan:

1. Mengajukan izin kepada LPPM Universitas Asahan
2. Mengajukan izin kepada Kepala Sekolah MIS Al-Washliyah Pasar Lembu
3. Melaksanakan pembinaan
4. Membuat laporan hasil pelaksanaan kegiatan dan publikasi

Untuk mensukseskan pelaksanaan pengabdian ini, peserta diharapkan berpartisipasi aktif dalam beberapa hal, antara lain :

#### a. Keseriusan Mengikuti Rangkaian Kegiatan

Seluruh rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan mulai dari penyuluhan, pelatihan, serta monitoring/evaluasi yang akan dilaksanakan oleh Tim Pelaksana diharapkan dapat terlaksana dengan baik. Hal ini berarti bahwa, setiap siswa diharapkan keseriusannya dalam mengikuti rangkaian kegiatan yang dilaksanakan sehingga tujuan akhir kegiatan untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam matematika dapat dicapai dengan baik.

### **b. Motivasi Harus Tinggi**

Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini. Hal ini sangat diperlukan mengingat kegiatan ini dilaksanakan di luar jam sekolah mereka atau dengan kata lain memanfaatkan waktu luang mereka di luar jam sekolah.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan metode pelaksanaan pengabdian maka tim pengabdian yang di bantu juga bersama mahasiswa KKN pada pertemuan awal sebelum pada kegiatan inti tim melakukan *Tahap Perkenalan* kepada siswa kelas 6 yang di bantu oleh guru kelas. Hal ini sangat penting dilakukan khususnya pada pembelajaran Sekolah Dasar, yang lebih membutuhkan sistem belajar bermain.

Dalam tahap perkenalan ini tim lebih menjadikan siswa seperti teman supaya materi yang akan disampaikan tidak menjadi momok yang menakutkan. Beberapa tahapan perkenalan yang tim lakukan diantaranya:

1. *Menyampaikan tujuan kegiatan pengabdian,*
2. *Menyampaikan cara atau tahapam pelaksanaan yang akan di laksanakan bersama, dan*
3. *Menciptakan yel-yel semangat, yang dianggap penting untuk mengembalikan fokus perhatian siswa saat siswa sudah mulai bosan.*

Selain tiga hal tersebut tim pengabdian pun memberikan pre-test dalam bentuk Tanya jawab langsung atau wawancara ringan terkait matematika. Hal ini dilakukan sangat membantu sebagai tolok ukur kegiatan pengabdian yang dilakukan, yang pada akhirnya akan menjadi stimulus bagi siswa yang mungkin sebelum kegiatan tidak suka belajar matematika, namun di akhir apakah kesan dari siswa tersebut, dan yang awalnya tidak menyukai belajar matematika dan pada akhir kegiatan apa yang mereka dapat.

Setelah tahap awal perkenalan selesai masuk pada tahap inti. Pada tahap ini kegiatan siswa dibagi kelompok dan diberikan penjelasan dan arahan yang akan dilakukan dalam permainan matematika ini yang dijelaskan oleh pemateri seperti gambar 1. berikut.



**Gambar 1.** Tim Pengabdian Memberikan Penjelasan Dan Arahan Tentang Permainan Matematika

Setelah kelompok siswa menerima semua soal permainan matematika maka tim pengabdian pun melaksanakan pembelajaran matematika dengan bentuk teka teki bentuk gambar, trik membaca pikiran orang lain, dan trik sulap prediksi angka matematika, seperti terlihat pada gambar berikut :



**Gambar 2.** Masing-Masing Kelompok Mendiskusikan Teka Teki Bentuk Gambar, Trik Membaca Pikiran Orang Lain, Dan Trik Sulap Prediksi Angka Matematika

Tahapan ini siswa juga didampingi satu tim mahasiswa untuk memantau hasil kerja kelompok siswa. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan evaluasi dengan memberi kesempatan kepada kelompok siswa yang telah selesai dengan waktu tercepat ke depan kelas seperti gambar berikut.



**Gambar 3.** Salah Satu Kelompok Siswa Menunjukkan Hasil Pembelajaran Dengan Waktu Tercepat



**Gambar 4.** Salah Satu Kelompok Siswa Menunjukkan Hasil Permainan Matematika

Pada gambar 3 dan gambar 4 tersebut kelompok siswa yang tercepat adalah siswa yang sebelumnya tidak terlalu suka dengan pembelajaran matematika dengan alasan sulit katanya karena membosankan, setelah siswa tersebut mempraktikkan sendiri kesan yang didapat siswa lebih senang dan sangat membantu saat memahami konsep matematika, artinya siswa sangat terbantu dengan permainan matematika ini yang dilakukan tim

pengabdian. Tim Pengabdian pun memberikan hadiah reward atas hasil pembelajaran permainan matematika yang dilakukan tim pengabdian seperti gambar berikut.



**Gambar 5.** Memberikan Hasil Reward Kepada Siswa Setelah Selesai siswa menunjukkan hasil pembelajaran bersama tim pengabdian

Tahapan terakhir yaitu Tahapan Penunjukkan Hasil Pembelajaran, tahapan ini merupakan tahapan yang sangat memberi kesan senang bagi siswa diakhir acara untuk mengembalikan kembali keceriaan siswa dalam pembelajaran. Dan Diakhiri dengan Foto bersama seluruh siswa yang mengikuti permainan matematika dengan tim pengabdian terlihat pada gambar berikut.



**Gambar 6.** Seluruh siswa bersama tim pengabdian

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian Dosen yang dilaksanakan bersama dengan mahasiswa KKN Universitas Asahan tahapan demi tahapan berjalan dengan lancar, dan hasil yang diharapkan sangat mencapai harapan bersama, siswa merasa bahagia dengan permainan matematika, hal ini sesuai dengan judul yang pengabdian yang dilaksanakan yaitu Permainan Matematika Di MIS Al-Washliyah Pasar Lembu. Selain itu beberapa tanggapan dan kesan siswa merasakan senang dan sangat terbantu, hal ini sangat berdampak positif bagi siswa dan sekolah tersebut. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, meningkatnya kemampuan guru dalam cara mengajarkan pembelajaran matematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

De Porter, B *et.al.* 2000. *Quantum Teaching*. Mizan, Jakarta.

Handley, B. 2004. *Matematika cepat*. Pakar Raya, Jakarta.

Handojo, B. H. dan S. Ediati. 2004. *Math Magic*. Kawan Pustaka, Jakarta.

Julius, E. H. 2002. *Trik-Trik Berhitung : 50 Cara Mudah dalam Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian dan Pembagian Tanpa Menggunakan Kalkulator*. Terj. Dari Arithmatricks : 50 Easy Ways to Add, Substract, Multiply and Divide without Calculator oleh B.B. Mustriana. Pakar Raya, Bandung.

Mappeasse, M. Y. 2009. *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC ) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*. Jurnal Medtek.

Setyono, A. 2005. *Mathemagics : Cara Jenius Belajar Matematika*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Vancleave, J. 2003. *Matematika untuk Anak*. Pakar Raya, Jakarta.

Wulandari, S. P. 2004. *Jarimatika : Penjumlahan dan Pengurangan*. Kawan Pustaka, Jakarta.

Wulandari, S.P. 2004. *Jarimatika : Perkalian dan Pembagian*. Kawan Pustaka, Jakarta.