e-ISSN : 2797-9350
p-ISSN : 2797-5029

PERMAINAN MATEMATIKA DI MIS AL-WASHLIYAH PASAR LEMBU

Nova Eliza Silaen[1], Dewi Astuti[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Asahan, Sumatera Utara, Indonesia
email: [1]cadosfisilaen@gmail.com , [2]dwi.damilt@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian akan dilakukan di MTs Swasta Al-Washliyah 64 Pasar Lembu. Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Swasta Al-Washliyah 64 Pasar Lembu. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kegiatan Pembinaan Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Matematika Sederhana Bagi Siswa Kelas VIII MTs Swasta Al-Washliyah 64 Pasar Lembu. Pembinaan Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Matematika Sederhana Bagi Siswa Kelas VIII MTs Swasta Al-Washliyah 64 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 Sederhana, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

Community service activities will be carried out at Al-washliyah 64 Private MTs Pasar Lembu. This dedication was motivated by the lack of motivation to learn mathematics from grade VIII students of Al-Washliyah 64 Private MTs Pasar Lembu. Students have difficulty in learning mathematics. This service aims to determine the description of the activities of Mathematics Learning Guidance with Simple Mathematics Games for Class VIII Students of Al-Washliyah 64 Private MTs Pasar Lembu. Fostering Learning Mathematics with Simple Mathematics Games for Class VIII Students of Private MTs Al-Washliyah 64 Pasar Lembu contains assistance, advice, encouragement and opportunities for children to be motivated in learning. The stages of the 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**: Simple Math Game, Math Learning*

I. PENDAHULUAN

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,

e-ISSN : 2797-9350
p-ISSN : 2797-5029

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.

Kenyataannya matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit sehingga hanya sebagian 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 frustasi dalam belajar matematika. Dan kadangkala pengalaman tersebut ditularkan kepada siswa lain yang akan belajar matematika sehingga iapun turut mempersepsikan matematika sebagai ilmu yang sulit.

Untuk itu, dalam pengajaran matemtika perlu diciptakan suatu model pembelajaran matematika yang meyenangkan 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. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat belajar matematika menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah melalui permainan-permainan matematika.

II. METODE

Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tersebut diberikan dalam tahap-tahap sebagai berikut.

1. Persiapan
   Pada tahap persiapan ini, tim akan melakukan survei dan diskusi-diskusi dengan mitra, mempersiapkan permainan matematika sederhana yang sesuai dengan tingkatan pengetahuan siswa.
2. Pelaksanaan
   Pada tahap pertama, akan diberikan motivasi kepada peserta agar mau belajar matematika dengan lebih tekun. Akan disampaikan juga tips dan trik umum dalam belajar matematika. Motivasi dan tips/trik tersebut diberikan dengan tujuan untuk mengubah anggapan peserta mengenai mata pelajaran matematika dari mata pelajaran yang menakutkan menjadi pelajaran yang asyik dan menyenangkan.
   Pada pertemuan selanjutnya akan diberikan Pengenalan pelajaran matematika kelas VIII melalui metode permainan matematika sederhana ini yaitu pemateri nantinya akan memperkenalkan beberapa metode yang membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari matematik. Metode ini berguna untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman siswa mengenai matematika kelas VIII.
3. Monitoring dan Evaluasi
   Sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan, akan dilakukan tes terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi kelas VIII. Pada tahap ini, jawaban siswa akan dinilai dan akan dibandingkan hasil penilaian yang diberikan berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan.
4. Penyelesaian Laporan dan publikasi
   Tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

e-ISSN : 2797-9350
p-ISSN : 2797-5029

penyelesaian laporan dan publikasi sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

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 peserta diharapkan keseriusannya dalam mengikuti rangkaian kegiatan yang dilaksanakan sehingga tujuan akhir kegiatan untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta dalam matematika dapat dicapai dengan baik.

b. Motivasi Harus Tinggi

Selain itu, peserta 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 8 yang di bantu oleh guru kelas. 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: Menyampaikan tujuan kegiatan pengabdian, Menyampaikan cara atau tahapam pelaksanaan yang akan di laksanakan bersama, dan Menciptakan yel-yel semangat, yang dianggap penting untuk mengembalikan fokus perhatian siswa saat siswa sudah mulai tidak fokus atau bosan.

Selain tiga hal tersebut tim pengabdian pun memberikan pre-test dalam bentuk Tanya jawab langsung atau wawancara ringan terkait materi matematka kelas VIII. Hal ini dilakukan sangat membantu sebagai tolok ukur kegiatan pengabdian yang dilakukan, yang pada akhirnya akan menjadi testimony bagi siswa yang mungkin sebelum kegiatan tidak suka belajar matematika, namun di akhir apakah kesan dari siswa tersebut. Setelah itu tim pengabdian pun ijin untuk memberikan spanduk ke MIS Muhammadiyah Aek Kuasan, seperti gambar di bawah ini.

Gambar 1. Tim Pengabdian Memberikan Spnaduk Ke MIS Muhammadiyah Aek Kuasan

e-ISSN : 2797-9350
p-ISSN : 2797-5029

Setelah tahap awal perkenalan selesai masuk pada tahap inti yang dapat di lakukan namun pada kesempatan di kegiatan pengabdian kali ini memilih dengan metode permainan matematika sederhana. Pada tahap ini kegiatan siswa dibagi kelompok dan diberikan karton, pada media karton ini di gunakan untuk media menyusun soal dan jawaban materi soal matematika yang dijelaskan oleh pemateri seperti gambar 2 berikut.

Gambar 2 . Tim Pengabdian Menjelaskan Materi yang Akan Dilakukan

Setelah kelompok siswa menerima semua karton masing-masing satu lembar maka tim pengabdian pun melaksanakan pembelajaran matematika dengan permainan matematika sederhana seperti terlihat pada gambar berikut :

Gambar 3. Masing-masing Kelompok mengambil soal untukdiselesaikan dan disusun

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

Gambar 4**.** Salah Satu Kelompok Siswa Menunjukkan Hasil Pembelajaran

e-ISSN : 2797-9350
p-ISSN : 2797-5029

Pada gambar diatas kelompok siswa yang tercepat adalah siswa yang sebelumnya tidak terlalu suka dengan pembelajaran matematika dengan alasan sulit, setelah siswa tersebut mempraktikan sendiri kesan yang didapat siswa lebih senang dan sangat membantu saat belajar matematika, artinya siswa sangat terbantu dengan pembinaan pembelajaran ini yang dilakukan 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 terlihat pada gambar berikut,

Gambar 5. Siswa menunjukkan hasil pembelajaran 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 sederhana, hal ini sesuai dengan judul yang pengabdian yang dilaksanakan yaitu Pembinaan Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Matematika Sederhana Bagi Siswa Kelas VIII MTs Swasta Al-Washliyah 64 Pasar Lembu. Selain itu beberapa tanggapan dan kesan siswa merasakan senang dan sangat terbantu, hal ini snagat 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

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

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

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