

Math For Fun di SDN 1 Lalebbata

Shindy Ekawati¹
Taufiq²*

¹Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

²Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

shindy.ekawaty@uncp.ac.id¹
taufiq@uncp.ac.id²)

Kata Kunci: *matematiks, for, fun*

Abstrak: Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa namun sangat bermanfaat terutama dalam implementasinya di kehidupan sehari-hari siswa. Tujuan dari PKM ini adalah untuk (1) meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, (2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif, dan (3) Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Pendahuluan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh dosen serta mahasiswa sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dimulai dengan proses observasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa di lokasi mitra. Kegiatan pendahuluan ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan pada lokasi mitra dan melihat potensi yang dapat dimanfaatkan.

Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini terletak di SDN 1 Lalebbata, Jl. Andi Djemma No. 7, Amassangan, Kec. Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. sekolah ini adalah salah satu sekolah dasar negeri yang ada di pusat kota palopo. Lokasi kegiatan ini dapat ditempuh dari Kota Palopo ke tempat lokasi selama $\pm 1,5$ jam.

Sebelum melaksanakan program PKM diperlukan sejumlah data yang akan menjadi dasar pelaksanaan program tersebut melalui kegiatan observasi, observasi yang dilakukan oleh mahasiswa dibagi menjadi dua macam, yaitu observasi kondisi fisik sekolah yang berhubungan dengan fasilitas yang tersedia dan observasi kondisi non-fisik sekolah yang secara garis besar berhubungan dengan pemasalahan dan pontensi pembelajaran.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran matematika siswa dapat memperoleh berbagai macam keterampilan seperti berfikir logis, sistematis, kritis dan kreatif. Keterampilan tersebut sangat diperlukan terutama pada zaman sekarang dimana kemajuan teknologi menjadi tantangan dalam setiap aktivitas manusia (Putri, 2023).

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat, memperoleh hasil di mana dapat diketahui bahwa minat belajar siswa terutama yang berhubungan langsung dengan matematika di SDN 1 Lalebbata, yang kurang menyenangkan ketika sedang belajar matematika. Maka dari itu, hal ini menjadi salah satu alasan mengapa kegiatan yang dicanangkan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat dapat diterima oleh mitra, yang dapat memberikan solusi mengenai metode pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Minat dikatakan sebagai bentuk kebutuhan atau keinginan seseorang terhadap suatu benda ataupun kegiatan tertentu sehingga munculnya perasaan suka atau tertarik terhadap hal itu (Baringbing, Antonius, & Patri, 2022; Sofiani, Nurjamil, & Nurhayati, 2023). Sikap yang baik dan memperhatikan guru saat melakukan proses pembelajaran menjadi satu hal bukti bahwa siswa tersebut memiliki minat dalam pembelajaran tersebut (Sadih & Afriansyah, 2023). Oleh sebab itu, minat menjadi pendukung yang sangat penting dalam kegiatan. Dalam hal ini, tentunya perhatian terhadap siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar dapat dilihat melalui faktor dari minat belajar siswa.

Singh (2014) dan Wei et al. (2011) menulis bahwa pembelajaran yang membuat lingkungan belajar berguna dan menyenangkan bagi siswa (Joyful Learning) akan meningkatkan daya pikir siswa menjadi lebih baik. Sedangkan Doyran (2012), menyatakan bahwa guru dan siswa perlu dibekali pengetahuan yang harus sesuai dengan kebutuhan terkini, termasuk menyediakan alat peraga yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Conklin & Hilary (2014) juga meneliti bahwa sebuah persepsi pembelajaran yang menyenangkan ternyata memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Matematik for fun adalah cara yang menyenangkan untuk mempelajari matematika dalam penelitian dijelaskan bahwa orang yang mempelajari matematika memiliki volume gray matter yang lebih banyak sehingga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan. Manfaat lainnya mempelajari pelajaran ini adalah membantu siswa untuk berpikir analitis serta mengasah kemampuan menalar. Supaya semua siswa merasakan manfaat belajar pelajaran Matematika, Guru pintar harus dapat menerapkan metode pembelajaran Matematika yang menarik dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang membuat siswa menyukai Matematika.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pengenalan

Sebelum materi disampaikan kepada siswa, hal yang paling utama yang dilakukan ialah pengenalan dosen/anggota tim kepada siswa, pengenalan ini dilakukan secara menyenangkan agar siswa tidak merasa tegang saat kegiatan sedang berlangsung

2. Praktik

Metode ini dilaksanakan bersamaan dengan pengenalan. Praktik dilangsungkan ketika pemateri dari Tim Pelaksana Pengabdian menjelaskan

contoh sesuai dengan yang ada pada papan tulis. Beberapa mahasiswa dan dosen dari Tim Pelaksana Pengabdian membantu siswa untuk melaksanakan praktik menggunakan jari ataupun benda sekitar.

3. Penyajian Materi

Materi yang disajikan di dalam pelatihan ini berhubungan dengan matematika for fun. Terdapat beberapa garis besar materi yang disajikan diantaranya adalah bilangan dan operasi, geometri, pengukuran, pecahan, grafik dan diagram.

Penyajian materi dilakukan oleh dua dosen yang termasuk dalam Tim Pengabdian, yaitu, Dr. Taufiq, S.Pd., M.Pd dan Shindy Ekawati, S.Pd., M.Pd. Pelaksanaan program ini juga melibatkan mahasiswa untuk membantu proses praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode matematika for fun dilakukan dengan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dosen mengadakan berbagai aktivitas, permainan, dan tantangan matematika yang relevan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Evaluasi dilakukan dengan mengamati partisipasi siswa, keterlibatan mereka dalam aktivitas, dan perkembangan pemahaman mereka terhadap materi.

Berikut hasil dari kegiatan yang dilakukan di SDN 1 LALEBBATA

1. Siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari matematika, mereka cenderung lebih fokus, tekun, dan rajin dalam belajar. Ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan belajar yang baik, seperti pemecahan masalah, analisis, dan pemikiran kritis.
2. Pendekatan kreatif dan interaktif dalam mengajar matematika dapat membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran. Aktivitas yang menarik dan menyenangkan dapat menghilangkan rasa jenuh atau takut terhadap matematika, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.
3. Berpikir kritis membantu siswa menganalisis informasi dengan lebih mendalam. Ini memungkinkan mereka memahami konsep-konsep dengan lebih baik dan mengaitkan berbagai elemen yang relevan.





Gambar 1. Aktivitas PKM bersama siswa

Pelaksanaan matematika for fun memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

- a. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika.
- b. Memperkuat pemahaman konsep matematika melalui pendekatan yang menyenangkan
- c. Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam permainan dan aktivitas kelompok
- d. Meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika

Simpulan

Kesimpulannya matematika for fun merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan matematika kepada siswa disekolah dasar. Dengan menggunakan metode yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika secara menyeluruh. Diharapkan penerapan metode ini akan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Baringbing, A., Antonius, R., & Patri, J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD. *Jurnal PAJAR*, 6(4).
- Conklin, & Hilary G. (2014). Toward More Joyful Learning: Integrating Play Into Frameworks of Middle Grades Teaching. *American Educational Research Journal*, 51(6), pp. 1227–1255.
- Doyran, Feyza. 2012. *Research on Teacher Education and Training: An Introduction*. ISBN: 978-960-9549- 74-5. (Online)

- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123-128.
- Sadiah, D. S., & Afriansyah, E. A. (2023). Miskonsepsi siswa ditinjau dari tingkat penyelesaian masalah pada materi operasi pecahan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 31-44.
- Singh, S. (2014). Creating a Joyful Learning Environment at Primary Level. *Shaikshik Parisamvad (An International Journal of Education)* (Vol 4(1), ISSN: 2231-2323, pp 10=14).
- Sofiani, J., Nurjamil, D., & Nurhayati, E. (2023). Kemampuan penalaran analogi ditinjau dari self-concept. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 17-30.
- Wei C.W et al. 2011. A Joyful Classroom Learning System with Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol 10 Issue 2).