

## MENINGKATKAN MINAT BERHITUNG MELALUI GAME MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VI SDN 76 BENGKULU TENGAH

Indah Safitri\*<sup>1</sup>, Siti Darwa Suryani<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: \* [indhsftr878@gmail.com](mailto:indhsftr878@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat dan keterampilan komputasi siswa Kelas VI SDN 76 Bengkulu Tengah melalui penerapan permainan matematika. Metode yang digunakan dalam crowdsourcing ini adalah Participatory Action Research (PAR) berupa: 1) pemberian materi matematika dan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal yang dilahirkan siswa; 2) penerapan permainan matematika sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan keterampilan komputasi siswa; dan 3) mengembalikan materi dan mengikuti post-test untuk melihat hasil pelaksanaan permainan matematika. Tingkat minat siswa terhadap matematika sebelum menerapkan permainan matematika adalah 25% dan setelah menerapkan angka ini meningkat menjadi 87,5%. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, permainan matematika dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan berhitungnya, hal ini terlihat dari hasil sebelum dan sesudah tes.

**Kata Kunci:** game, menghitung, siswa

### I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang mencakup banyak unsur untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk guru. Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan guru harus mampu memposisikan diri serta mempunyai keterampilan yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berhasil. Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan, untuk mengevaluasi dan memantau program yang berlangsung dalam situasi pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu, khususnya pengajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang saling berkaitan antara lain tujuan pendidikan, guru dan siswa, materi pembelajaran, metode/strategi pembelajaran, alat/media, sumber belajar dan 'penilaian'. Berdasarkan pandangan di atas, proses pembelajaran aktif ditandai dengan adanya partisipasi penuh siswa baik secara fisik, mental, dan emosional,

sehingga menuntut guru untuk terampil dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, khususnya di kelas matematika.

Keterampilan mengajar seorang guru sangatlah penting, karena untuk menjadi guru yang profesional, guru harus mempunyai kemampuan dan keahlian khusus di bidang pengajaran serta mampu melaksanakan tugas-tugas fungsi mengajarnya secara maksimal. Guru sebagai salah satu komponen pendidikan dan pengajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Tugas ini merupakan tanggung jawab guru untuk membawa siswanya menuju kedewasaan. Namun pada kenyataannya seringkali siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran matematika karena bosan dalam belajar. Salah satunya adalah solusi yang diberikan guru sulit dipahami, solusi yang diberikan guru tidak fokus pada permasalahan yang disajikan, tidak memperhatikan tepat atau tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kebosanan siswa, menurunnya perhatian, dan rasa kantuk sehingga menyebabkan

kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum guru ketika melaksanakan proses pengajaran Matematika di kelas mempunyai kebiasaan menerapkan strategi pengajaran yang tidak harmonis, yaitu tidak menggunakan alat/media pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan yang utama. Akibatnya proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang menarik dan kurang merangsang siswa, karena hanya menganggap mereka sebagai objek dan bukan sebagai partisipan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi/pesan pembelajaran kepada siswa.

Dengan hadirnya media dalam proses pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu guru meningkatkan pemahaman pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menyertakan media dalam setiap proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Apalagi pada saat pelajaran matematika, anak seringkali mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar, antara lain kesulitan berhitung dengan cepat, kemampuan berlogika, kemampuan menulis atau menggambar, dan rasa malas dalam belajar matematika. Faktanya, siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan, hal ini terlihat dari waktu yang dihabiskan untuk

mempelajari matematika di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dan terselenggaranya pendidikan terjamin di semua jenjang, mulai dari SD hingga SMP. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

Tergantung pada tujuan penggunaan, guru juga harus menyesuaikan materi dan tingkat siswa. Oleh karena itu, guru harus bisa menyesuaikan media mana yang cocok dan cocok untuk siswa yang diajarnya.

Sekolah dasar merupakan tempat pertama siswa belajar membaca dan menulis, khususnya berhitung. Keterampilan berhitung di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan, termasuk menanamkan dan membangun landasan komputasi yang kuat untuk mempelajari pengetahuan matematika. Selain itu siswa tidak akan merasa asing dengan matematika dan lambat laun mereka akan menyukai pelajaran matematika.

Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam bidang ilmu pengetahuan lainnya. Mengingat pentingnya peran matematika, diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dapat ditingkatkan. Namun kenyataannya hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep tersebut masih sangat rendah. Faktanya, masih banyak siswa yang kurang positif terhadap matematika.

Pemahaman konseptual adalah kemampuan yang melibatkan pemahaman ide-ide matematika yang luas dan fungsional. Memahami konsep lebih penting daripada sekedar menghafalnya. Jadi, jangan sampai salah dalam memberikan petunjuk dan nasehat kepada siswa. Sebab jika mengajar siswa salah arah, maka konsep-konsep yang dipahami siswa tentu tidak akan dapat dipahami oleh

mereka. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di sekolah khususnya pada tingkat dasar sangatlah penting.

Memang jika kita memperhatikan hakikat konsep-konsep matematika yang saling berhubungan, satu konsep dengan konsep-konsep matematika lainnya, maka tanpa memahami konsep-konsep tersebut maka siswa tidak akan berkembang atau tidak dapat menyelesaikan masalah pada tingkat berikutnya.

Kemampuan memahami konsep dengan baik akan berdampak pada perkembangan kemampuan berpikir dan kemampuan menyelesaikan masalah matematika atau masalah kompleks lainnya. Selain itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, poin pertama dengan jelas menyatakan bahwa mata pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bertujuan untuk menjamin siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan penerapan algoritma. konsep secara fleksibel, akurat, efektif dan tepat dalam pemecahan masalah.

Kegiatan berhitung sederhana telah dikenalkan sebelum siswa memasuki usia sekolah dasar. Sistem angka dan jumlah (hitungan) yang merupakan sistem dasar matematika adalah konsep dasar dari berhitung. Salah satu hal yang membuat yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika adalah matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak (Fatmawati, 2020).

Berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan lainnya terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya, berhitung merupakan hal yang tidak sulit untuk dipelajari asalkan strategi penyampaianya tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa yang mempelajarinya.

Pendidikan di Indonesia dianggap masih sangat rendah terutama dalam mata pelajaran matematika. Padahal matematika

merupakan mata pelajaran pokok yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya prestasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan. Fakta di lapangan mengungkapkan bahwasanya matematika termasuk mata pelajaran yang tidak disukai, dihindari dan bahkan ditakuti. Tidak sedikit siswa mengeluh dengan adanya mata pelajaran matematika. Akan tetapi kenyataannya, matematika merupakan pelajaran yang penting untuk masa depan bangsa. Oleh karena itu, menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu keharusan bagi kita (Sirait, 2022).

Minat merupakan salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang (Sirait, 2022). Oleh karena itu, minat siswa terhadap mata pelajaran matematika perlu ditingkatkan untuk mencapai kesuksesan siswa dalam belajar matematika.

Sarana dan prasarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa sebenarnya telah disediakan oleh sekolah.

Namun upaya untuk mengurangi kesenjangan antara keharusan mempelajari matematika yang bersifat abstrak dengan tingkat kemampuan siswa yang mempelajarinya perlu diusahakan. Salah satu hal yang dapat dikerjakan ialah membimbing siswa mempelajari matematika melalui game (permainan) yang berkaitan dengan materi matematika tersebut, agar matematika menjadi pelajaran yang dapat menarik perhatian minat siswa. Karena pada kodratnya, anak-anak senang bermain. Jika pelajaran matematika disajikan dalam bentuk permainan, maka akan timbul rasa senang dalam belajar matematika pada diri siswa tersebut. Dengan game matematika, siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika yang bersifat abstrak (Syafik, 2023).

Oleh karena itu, perlu diterapkan game matematika dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat serta kemampuan menghitung siswa.

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu meningkatkan minat serta kemampuan menghitung siswa sehingga mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang disenangi siswa.

## II. METODE KEGIATAN

Pelaksanaan dibidang pendidikan dan keilmuan yang ditujukan untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan minat berhitung melalui game matematika pada siswa kelas VI yang berada di SDN 76 Bengkulu Tengah, Desa Pasar Pedati, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah dimana lokasi ini berada di wilayah lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bengkulu tahun 2023.

Kegiatan ini dilaksanakan dimulai dari tanggal 7-26 Agustus sebanyak 6 kali, dengan durasi waktu 120 menit setiap 1 kali dalam pertemuan. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Reformasi administrasi didasarkan pada tiga pilar utama: metode penelitian, aspek tindakan dan aspek partisipasi. Artinya, reformasi administrasi dilakukan dengan mengacu pada metodologi penelitian tertentu, harus mengarah pada peningkatan tindakan transformatif dan harus melibatkan partisipasi sebanyak-banyaknya warga negara atau komunitas serta pelaksana RAP itu sendiri.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu program kuliah dari Universitas Muhammadiyah Bengkulu yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kuliah kerja nyata ini ditujukan memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam bekerja di masyarakat. Mereka dapat

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>

melihat dan memahami masalah-masalah nyata yang dihadapi oleh masyarakat, yang mungkin tidak akan mereka pelajari di dalam kelas. mahasiswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari di dalam kelas dalam konteks nyata. Mereka dapat menguji teori-teori akademis mereka dan memahami bagaimana pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Sosialisasi sekaligus pengajaran secara langsung di SDN 76 Bengkulu Tengah. Kegiatan dibagi menjadi beberapa bagian dan materi agar siswa dapat menerima materi dengan baik.

Hasil dari pengaplikasian game matematika ini adalah mampu meningkatkan minat dan kemampuan berhitung siswa kelas VII SMP Darul Falah Pegantenan. Dari program pengabdian kepada masyarakat dengan metode PAR ini hal yang dihasilkan adalah pada tahap pemberian materi, para siswa yang menunjukkan minat terhadap mata pelajaran matematika hanya 25% dari banyaknya siswa. Kemampuan menghitung siswa juga termasuk dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil pretest yang telah diberikan kepada siswa tersebut. Adapun suasana pemberian pretest tersebut terlihat seperti gambar 1.



**Gambar 1.** Suasana pemberian materi matematika dan pretest kepada siswa.

Kemudian pada tahap kedua, yaitu Pengimplementasian game matematika oleh siswa dengan bimbingan guru, dalam pelaksanaan game matematika ini para siswa terlihat antusias untuk terlibat dalam

kegiatan belajar mengajar. Siswa aktif bertanya ketika ada kesulitan dalam melakukan langkah-langkah pada game matematika tersebut. Suasana pengalokasian game matematika terlihat seperti gambar 2.



**Gambar 2.** Suasana pengimplementasian game matematika oleh siswa.

Dan yang terakhir, pemaparan kembali materi serta pemberian posttest. Dalam pelaksanaannya, terlihat 87,5% dari banyaknya siswa menunjukkan minatnya dalam pelajaran matematika. Serta ada peningkatan pada kemampuan menghitung siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil posttest yang cukup tinggi. Hal ini senada dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa game matematika dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa.



**Gambar 3.** Foto bersama oleh siswa dan siswi SDN 76 Bengkulu Tengah.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Melalui Game Matematika bagi siswa SDN 76 Bengkulu Tengah, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah. Sebagai salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN). Dari pengajaran yang telah

dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran matematika melalui game matematika memiliki dampak positif pada siswa SDN 76 Bengkulu Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga game matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa-siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pelajaran matematika ketika materi disajikan melalui game - game yang menarik dan relevan. Selain itu, penggunaan media alat peraga game matematika juga membantu siswa dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pemahaman matematika, terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan berhitung dalam mata pelajaran ini. Hasil penelitian ini memberikan dukungan kuat untuk melanjutkan penggunaan media alat peraga game matematika.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam rangkaian kegiatan ini, terutama terhadap pihak sekolah SDN 76 Bengkulu Tengah yang telah memberi izin pelaksanaan kegiatan mengajar, siswa-siswi yang menjadi peserta dalam kegiatan mengajar ini, dan anak – anak di sekitar lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bengkulu Desa Pasar Pedati yang bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan belajar. Selain berbagi ilmu, penulis juga mendapat umpan balik berupa pengetahuan dan pengalaman yang berharga. Dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih atas ilmu, arahan, dan kesempatan yang telah diberikan oleh semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, Rivaldi.(2021). *Game edukasi pengenalan dan pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I*

*sekolah dasar. Jurnal Manajemen Informatika.*

Prasetyo, Hrdjono. (2020). *Efektifitas penggunaan media pembelajaran permainan terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Borneo.*

Maysatul Azkiyah, Agus budiono & Arin Wildani. (2021). *Peningkatan minat dan kemampuan menghitung siswa melalui game matematika. J. Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA.*

Dewi, Asril. (2021). *Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak .*

Fatmawati, N. (2020). *Peningkatan kemampuan berhitung melalui pendekatan realistic mhatematic education. Jurnal Pendidikan Usia Dini.*

Sirat, E. D. (2022). *Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.*

Syafik, A. (2023). *Permainan matematika sebagai metode alternative dalam pembelajaran matematika pasa siswa kelas 6 sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika.*