JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR

Fadhila Suhaimi*[1], Yetman Erwadi[2], Nyayu Masyita Ariani[3]
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
[1,3] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
[2] Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
Email: * fadhilasuhaimi00@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari Program Pengabdian masyarakat ini adalah untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa SD Negeri 80 Desa Guru Agung, dengan beberapa Strategi Pembelajaran Matematika Kreatif, diantaranya menggunakan strategi (1) Pendekatan Kontekstual yaitu Aplikasi Dunia Nyata: mengaitkan materi matematika dengan situasi sehari-hari, seperti berbelanja, memasak, atau merencanakan perjalanan. (2) Permainan edukatif ; Problem Solving: mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mencoba berbagai pendekatan. (3) Aktvitas interaktif ; Games Matematis: menggunakan permainan papan, kartu, atau aplikasi digital yang berfokus pada matematika untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. .Dari hasil strategi yang digunakan tersebut pembelajaran kreatif meningkatkan efektivitas minat belajar matematika pada siswa kelas 4 SD Negeri 80 Desa Guru Agung, yang dapat melatih pola pikir, dengan terlatihnya pola pikir maka siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah serta melatih aktifitas mental untuk memahami arti dari hubungan dan simbol-simbol yang terkandung dalam matematika secara sistematik, cermat dan tepat, kemudian menerapkan konsep-konsep yang dihasilkan untuk memecahkan masalah dalam berbagai hal/ keadaan/situasi nyata.

Kata Kunci: Strategi Kontekstual, Edukatif, Interakti.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran adalah dua elemen yang saling melengkapi dalam proses pengembangan individu. Pendidikan memberikan struktur dan lingkungan yang mendukung, sementara pembelajaran adalah proses personal yang memungkinkan individu untuk mengasimilasi pengetahuan dan keterampilan. Hubungan yang kuat antara keduanya sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif, yang pada gilirannya berkontribusi pada perkembangan pribadi dan sosial individu.

Pembelajaran merupakan salah satu indikator penyelesaian masalah pendidikan dan merupakan jantung pendidikan (Caron and Markusen 2016) Pembelajaran ini menjadikan peserta didik agar mampu mengembangkan kreativitas berpikir dan bertingkah laku yang baik sehingga benar-benar pembelajaran tersebut dapat menjadi inspirasi.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung dengan bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Ariani 2017).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses di mana individu, baik anak-anak maupun orang dewasa, mengakuisisi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui pengalaman, pengajaran, dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini melibatkan beberapa komponen, termasuk perhatian, ingatan, dan refleksi, yang bersama-sama mendukung pemahaman dan penguasaan materi. Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk sekolah,

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

rumah, dan masyarakat luas, serta melalui berbagai metode, seperti pengajaran langsung, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran mandiri.

Pembelajaran memiliki beberapa tujuan penting, seperti:

1. Pengembangan Kogniti: Meningkatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan berpikir kritis.
2. Pengembangan Sosial dan Emosional : Membantu siswa memahami diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan orang lain dengan baik.
3. Persiapan Karier dan Kehidupan : Mempersiapkan siswa untuk tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lanjutan maupun di dunia kerja.

Pembelajaran yang efektif di tingkat Sekolah Dasar (SD) harus mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak dan lingkungan belajar yang positif.

Berikut adalah beberapa strategi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif:

1. Pendekatan yang Berpusat pada Siswa : Pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif, memberikan mereka kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan praktis. Metode ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Pembelajaran Kontekstual: Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa dapat meningkatkan pemahaman dan relevansi. Misalnya, mengajarkan matematika melalui permainan yang melibatkan penghitungan benda di sekitar.
3. Penggunaan Metode Pembelajaran Variatif : Menggabungkan berbagai metode seperti ceramah, diskusi kelompok, proyek, dan permainan edukatif membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Ini juga membuat proses belajar lebih menarik.
4. Pemberian Umpan Balik yang Konstruktif : Memberikan umpan balik secara teratur membantu siswa memahami kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki. Umpan balik yang positif juga meningkatkan rasa percaya diri siswa.
5. Lingkungan Belajar yang Mendukung : Menciptakan suasana kelas yang aman dan inklusif, di mana siswa merasa nyaman untuk mengekspresikan diri dan mencoba hal baru, sangat penting untuk pembelajaran yang efektif.
6. Kolaborasi dan Kerja Sama : Menggunakan proyek kelompok atau aktivitas yang memerlukan kerjasama dapat mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, serta membangun rasa tanggung jawab.
7. Penggunaan Teknologi : Memanfaatkan alat teknologi, seperti aplikasi pendidikan dan sumber daya daring, dapat memperkaya pengalaman belajar dan memberi akses kepada siswa ke informasi yang lebih luas.
8. Pendidikan Karakter dan Nilai : Mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum membantu siswa mengembangkan sikap positif, empati, dan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Dengan menerapkan pendekatan-pendekatan ini, pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar tidak hanya akan efektif dalam transfer pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan dan nilai-nilai yang penting untuk masa depan mereka.

Ada beberapa teori yang berpendapat bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penambahan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik. Untuk memperoleh suasana

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

yang kondusif perlu adanya lingkungan yang mendukung sehingga dengan lingkungan belajar yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar yang baik pula, oleh sebab itu pembelajaran kreatif sangat dibutuhkan untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan siswa, yang dimaksud dengan pembelajaran kreatif adalah pendekatan dalam pendidikan yang mendorong siswa untuk berpikir secara inovatif, menghasilkan ide-ide baru, dan memecahkan masalah dengan cara yang unik. Proses ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, imajinasi, dan ekspresi diri. Dalam pembelajaran kreatif, siswa dihadapkan pada situasi yang mendorong mereka untuk menggunakan imajinasi dan kepekaan mereka dalam menciptakan solusi yang orisinal dan relevan

Siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada disekitar lingkungan. Lingkungan yang ada berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, manusia atau hal yang dijadikan bahan belajar.

Hampir keseluruhan kehidupan siswa berhubungan dengan matematika (Andita and Taufina 2020) Mengingat peran matematika dalam kehidupan siswa, maka diperlukan penguasaan yang kuat sehingga matematika perlu diajarkan dari Sekolah Dasar (Firdausi & Asikin, 2018). Disimpulkan bahwa pelajaran matematika perlu diajarkan di Sekolah Dasar dengan penguasaan kuat karena mengajarkan kemampuan berpikir dasar, kreatif, kritis, logis, dan sitematis untuk bekal kehidupan siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang esensial dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar (Harsiwi and Arini 2020) Meskipun demikian, banyak siswa sering mengalami kesulitan dan ketidakminatan terhadap pelajaran ini. Berbagai studi menunjukkan bahwa minat dan kemampuan siswa dalam matematika sangat mempengaruhi prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Salah satu aspek yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika adalah minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan memberikan dampak positif pada pemahaman dan prestasi belajar matematika.

Perlu dipahami bahwa Pelajaran matematika memberikan fondasi yang penting bagi siswa, tidak hanya dalam hal akademis tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan karir masa depan. Melalui pembelajaran matematika, siswa mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kreativitas yang akan sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Dengan pemahaman matematika yang baik, siswa tidak hanya siap menghadapi tantangan di bidang akademis, tetapi juga di dunia nyata yang semakin kompleks.

Pentingnya memahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan tingkat minat yang bervariasi, menjadi dasar pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran matematika yang kreatif dapat diartikan sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. (Manurung. 2020) berpendapat, “Minat merupakan dorogan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian seecara efektif yang menyebabkan diilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”. (Astuti.2020) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik"

Dalam hal ini Minat belajar matematika pada siswa kelas 4 SD Negeri 80 Desa Guru Agung, Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur tahun pelajaran 2024/2025 belum mencapai tingkat yang optimal. Adanya permasalahan ini menimbulkan kekhawatiran terhadap pemahaman dan prestasi belajar matematika siswa maka salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui strategi pembelajaran matematika kreatif.

Strategi pembelajaran matematika kreatif mengacu pada penggunaan metode dan teknik inovatif yang bertujuan untuk mengaktifkan minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Pendekatan ini melibatkan pemanfaatan berbagai sumber daya, seperti permainan edukatif, teknologi digital, dan aktivitas berbasis proyek, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam, tetapi juga merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Sebagai salah satu program kerja nyata (KKN) bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana strategi pembelajaran matematika kreatif dapat mempengaruhi minat dan kemampuan siswa sekolah dasar. Fokus utama dari program ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas berbagai metode kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Dengan memahami hubungan antara pendekatan pembelajaran kreatif dan peningkatan minat serta kemampuan matematika, diharapkan dapat ditemukan cara-cara yang lebih efektif untuk mendukung pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Untuk itu Pengembangan kemampuan berpikir kreatif juga hal yang penting untuk dilakukan seiring dengan pengembangan cara mengevaluasi atau cara mengukurnya. (Nurfadhillah. 2021) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses konstruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian sedangkan menurut (Puspita. 2018) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Jika dihubunggkan dengan pelajaran matematika, ternyata kemampuan berpikir kreatif sangatlah diperlukan. Tujuannya tidak lain untuk mendorong para siswa dapat mengembangkan hasil pemikiran mereka tanpa harus terpaku pada cara yang telah diajarkan oleh guru. Agar kreativitas anak dapat terwujud dibutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nisa Maghfiroh. 2024) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis.

Melalui analisis mendalam terhadap penerapan strategi kreatif dalam konteks pendidikan matematika, penelitian ini akan memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum dan metode pengajaran yang lebih baik. Dengan demikian, diharapkan bahwa upaya ini tidak hanya akan mengatasi masalah minat dan kemampuan matematika siswa, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

akademik yang lebih baik dan kesiapan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

II. METODE KEGIATAN

Pelaksanaan Program salah satu program Pengabdian Masyarakat ini yaitu di 4 SD Negeri 80 Desa Guru Agung, Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur. Kegiatan ini dimulai dari tanggal 19 Agustus dengan 4 kali pertemuan selama 45 menit. Beberapa metode yang digunakan dalam strategi pembelajaran matematika kreatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa adalah :

1. *Pendekatan Kontekstual* :

- Aplikasi Dunia Nyata: mengaitkan materi matematika dengan situasi sehari-hari, seperti berbelanja, memasak, atau merencanakan perjalanan.
- Proyek dan Penelitian: mengajak siswa untuk melakukan kerja kelompok yang melibatkan matematika, seperti survei kelas atau perhitungan berbasis proyek atau kerja kelompok.

2. *Permainan edukatif :*

- Problem Solving: mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mencoba berbagai pendekatan.

3. *Permainan dan Aktivitas Interaktif*

- Games Matematis: menggunakan permainan papan, kartu, atau aplikasi digital yang berfokus pada matematika untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Srategi pembelajaran matematika kreatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa merupakan salah satu dari program Pengabdian Masyarakat yang menggunakan beberapa metode sebagai upaya meningkatkan minat dan kemampuan siswa yang dalam hal ini harus sama-sama kita pahami bahwa menumbuhkan minat belajar sangat penting karena minat belajar dapat memberi dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang, sehingga akan mendorongnya melakukan hal yang kreatif dan inovatif. Adapun manfaat Pembelajaran Kreatif adalah :

1. **Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis**: Dengan mengeksplorasi berbagai solusi untuk masalah, siswa belajar untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasi informasi secara kritis.
2. **Memperkuat Kemampuan Problem Solving**: Pembelajaran kreatif melatih siswa untuk menghadapi tantangan dan menemukan solusi yang inovatif, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.
3. **Mengembangkan Ekspresi Diri**: Siswa diajak untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka melalui berbagai bentuk, seperti seni, tulisan, atau presentasi, yang membantu mereka mengembangkan identitas dan kepercayaan diri.
4. **Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan**: Pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa terlibat dan berinvestasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kreatif sangat penting dalam pendidikan modern, yang membantu siswa tidak hanya dalam penguasaan pengetahuan, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan. Oleh sebab itu penulis mencoba mengimplementasikan Pembelajaran

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

Kreatif melalui strategi-strategi yang disesuikan dengan kebutuhan pesera didik untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa.

Beberapa bentuk pelaksanaan yang dilakukan sebagai bentuk startegi peningkatan minat dan kemampuan siswa kelas 4 SDN 80, Desa Guru Agung, Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur.

Pendekatan Kontekstual, yaitu berupa mengaitkan materi matematika dengan situasi sehari-hari, seperti berbelanja, memasak, atau merencanakan perjalanan.

Dalam konsep memasak : Jika siswa mempelajari konsep pecahan, konteks dunia nyata yang digunakan adalah resep memasak. Seperti, jika sebuah resep membutuhkan 2/3 cangkir gula dan siswa hanya memiliki 1/4 cangkir, siswa dapat diajak untuk menghitung berapa banyak gula yang masih diperlukan.

Dalam konsep berbelanja : Dalam konteks berbelanja, siswa diberikan situasi di mana mereka harus menghitung total belanjaan mereka jika mereka membeli beberapa barang dengan harga yang berbeda, termasuk diskon dan pajak. Guru dapat menjelaskan cara menghitung total biaya dan bagaimana penerapan konsep persen dan penjumlahan.

Dalam konsep merencanakan perjalanan : Tahap ini melibatkan penguatan konsep yang telah dipelajari dengan memberikan latihan tambahan atau proyek yang lebih kompleks. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga dapat menerapkannya dalam berbagai situasi. Seperti siswa diberi proyek di mana mereka merencanakan perjalanan dan harus menghitung biaya total berdasarkan harga tiket, akomodasi, dan pengeluaran lain. Mereka dapat menggunakan berbagai konsep matematika seperti perkalian, penjumlahan, dan persentase untuk menghitung anggaran dan membuat keputusan berdasarkan informasi tersebut



Gambar 1. Pendekatan Kontekstual.

Pendekatan Edukatif, yaitu Problem Solving: mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mencoba berbagai pendekatan.

Dalam hal ini Siswa mulai bermain permainan dan menerapkan keterampilan problem solving mereka untuk menyelesaikan berbagai tantangan atau teka-teki yang diberikan. Selama tahap ini, siswa harus menggunakan kreativitas dan keterampilan matematika mereka untuk menemukan solusi.

Langkah-langkah yang saya siapkan berupa, a**plikasi konsep matematika** dimana Siswa menggunakan keterampilan matematika untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Seperti permainan “Misi Angka,” siswa harus memecahkan serangkaian masalah yang melibatkan penghitungan dasar untuk mendapatkan kode yang memungkinkan mereka melanjutkan ke level berikutnya. Mereka disini diarahkan untuk menggunakan penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang kreatif agar menemukan Solusi.

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88



Gambar 2. Pendekatan Edukatif.



Gambar 3. Siswa melakukan diskusi.

Permainan dan Aktivitas Interaktif yaitu adanya Games Matematis: menggunakan permainan papan, kartu, atau aplikasi digital yang berfokus pada matematika untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Siswa memainkan permainan dan menerapkan konsep matematika yang telah dipelajari. Selama permainan, siswa harus menggunakan keterampilan matematika mereka untuk menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan permainan. Dalam hal ini siswa menerapkan keterampilan matematika mereka, seperti menghitung, memecahkan masalah, atau membuat keputusan berdasarkan aturan permainan.

Dalam permainan "Sum Swamp," siswa bergerak di papan permainan dengan menggunakan dadu dan menjawab soal penjumlahan dan pengurangan untuk melanjutkan langkah mereka. Mereka harus menggunakan keterampilan matematika mereka untuk menghitung hasil dan bergerak sesuai dengan aturan permainan.

Setelah permainan selesai, saya memfasilitasi diskusi dan refleksi tentang pengalaman bermain. Diskusi ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana permainan membantu siswa memahami konsep matematika dan menganalisis strategi yang digunakan.

Disini mereka diarahkan untuk melakukan diskusikan bagaimana permainan membantu mereka memahami konsep matematika.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran kreatif merupakan salah satu Solusi dalam meningkatkan minat belajar kelas 4 SDN 80, Desa Guru Agung, Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur. yang mengikuti pebelajaran akan medapatkan kesan baru mengenai proses belajar dan suasana yang lebih inovatif serta dapat memunculkan hal baru dari seorang siswa ,pembelajaran kreatif juga sebagai Pengalaman pembelajaran yang inovatif akan memberikan kesan baru bagi siswa, menjadikan proses belajar tidak hanya sebagai kewajiban, tetapi juga sebagai petualangan intelektual yang menarik. Pembelajaran kreatif matematika memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan siswa, terutama di era yang semakin kompleks dan kompetitif saat ini. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teori dan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis dan sosial yang dibutuhkan siswa untuk sukses di dunia nyata. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pembelajaran kreatif matematika sangat penting bagi siswa:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa
2. Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah
3. Keterhubungan dengan Kehidupan Sehari-hari
4. Mendorong Kemandirian dan Kepercayaan Diri
5. Peningkatan Kreativitas dan Inovasi

JIMAKUKERTA
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata
E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

6. Kolaborasi dan Keterampilan Sosial
7. Mengurangi Kecemasan Terhadap Matematika

Saran

1. Penyediaan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Matematika yang Kreatif: Sekolah perlu memastikan ketersediaan alat bantu pembelajaran kreatif seperti media manipulatif (misalnya balok, papan interaktif, permainan angka), yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan
2. Lingkungan Belajar yang Mendukung Kreativitas: Sekolah sebaiknya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kreativitas dalam pembelajaran matematika, seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan zona permainan
3. Mengintegrasikan Permainan dan Aktivitas Interaktif: Guru dapat menggunakan permainan edukatif, teka-teki, dan simulasi matematika yang mengajak siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Misalnya
4. Untuk penulis selanjutnya diharapakan dapat memperbaiki kekurangan atau kelemahan dari jurnal ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini.

Pertama-tama, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan dan motivasi yang sangat berharga. Tanpa bimbingan dan nasihat beliau, penulis tidak akan dapat menyelesaikan program ini dengan baik.

Terima kasih juga untuk pihak sekolah SDN 80, Desa Guru Agung, Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur, terkhususnya anak-anak kelas 4, yang telah memberikan penulis pengalaman dan dukungan untuk melaksanakan program yang telah direncanakan

Tidak lupa penulis mengucapakan terima kasih untuk rekan-rekan yang telah mendukung saya dan bekerja sama dengan baik.

Semoga salah satu program yang saya coba berikan ini dapat menunjang inovasi dalam pembelajaran matematikan untuk meningkatkan minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andita, Cahyo Dwi, and Taufina Taufina. 2020. "Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(3):541–50. doi: 10.31004/basicedu.v4i3.397.

Ariani, Dessy Noor. 2017. "Strategi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD/MI." *Muamullimuna* 3(1):96–107.

Astuti, Astuti et al. 2020. "Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Musamus Journal of Primary Education* 3(1):27–34. doi: 10.35724/musjpe.v3i1.3117.

Caron, Justin, and James R. Markusen. 2016. "済無No Title No Title No Title." 5(5):1–23.

Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1104–13. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.

Manurung, Alberth Supriyanto et al. 2020. "Pengaruh Kemampuan Berpikir

E ISSN : 2808-5566
P:ISSN : 2808-7569
Hlm : 80-88

Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1274–90. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.544.

Nisa Maghfiroh, Alifia et al. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1):55–64. doi: 10.29303/griya.v4i1.429.

Nurfadhillah, Septy et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):280–96.

Puspita, Mita et al. 2018. "Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi* 1(1):120. doi: 10.31764/justek.v1i1.416.