



Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Edukatif pada Siswa SD Kristen Sera

Increasing Interest in Learning Mathematics Through Educational Games in Sera Christian Elementary School Students

Sigit Sugiarto^{1*}, Michael Inuhan², Arche F. Bonara³, Sisilia M. Taihuttu⁴, Ince Wattimury⁵, Renny Souhoka⁶, Sefanya Sairiltiata⁷

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Indonesia

^{5,6,7}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Indonesia

*Korespondensi: sigith.sugiarto@gmail.com

Article History:

Received: Desember 16, 2024;

Revised: Desember 30, 2024;

Accepted: Januari 28, 2025;

Published: Januari 30, 2025

Keywords: Interest in learning, Integer operations, Educational games.

Abstract: The low mathematics learning outcomes of students are caused by many factors, one of which is the low interest in learning mathematics. One way to increase students' interest in learning mathematics is to apply educational games in the mathematics learning process. This description encouraged the PkM team to carry out community service at SD Kristen Sera with the aim of increasing students' interest in learning mathematics through educational games. This community service was carried out on Friday, December 13, 2024, which was attended by 17 grade VI students. The success of this activity was measured using a questionnaire on students' interest in learning mathematics. The results of the analysis of the learning interest questionnaire data showed that there was an increase in students' interest in learning mathematics before and after participating in the learning process using educational games on the material on integer operations. This shows that the application of educational games in the mathematics learning process needs to be done.

Abstrak

Rendahnya hasil belajar matematika siswa disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah rendahnya minat belajar matematika siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa adalah dengan menerapkan permainan edukatif dalam proses pembelajaran matematika. Uraian tersebut mendorong tim PkM untuk melakukan pengabdian di SD Kristen Sera dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui permainan edukatif. Pengabdian ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 13 Desember 2024 yang diikuti oleh siswa kelas VI sebanyak 17 siswa. Keberhasilan kegiatan ini diukur menggunakan angket minat belajar matematika siswa. Hasil analisis data angket minat belajar menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran menggunakan permainan edukatif pada materi operasi bilangan bulat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam proses pembelajaran matematika perlu untuk dilakukan.

Kata Kunci: Minat belajar, Operasi bilangan bulat, Permainan Edukatif.

1. PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar matematika merupakan hal yang sering dijumpai dalam dunia pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa adalah operasi bilangan bulat (Ernawati 2018; Ningsih, Kansil, and Kurniasari 2024). Sehingga siswa memiliki hasil belajar yang rendah dalam materi tersebut. Rendahnya hasil belajar matematika siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Marleni 2016; Sugiarto and Lestari 2022). Salah satu faktor internal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah rendahnya minat belajar siswa (Khasanah and Nugraheni 2022).

Minat adalah rasa cinta dan ketertarikan terhadap suatu tindakan tanpa memerlukan seseorang untuk memintanya (Wulansari and Manoy 2020). Minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang terbaik. Kurangnya minat belajar yang dimiliki siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah penyebab siswa mengalami kesulitan belajar matematika (Nursafitri, Sarifah, and Imaningtyas 2023). Proses pembelajaran matematika biasanya bersifat tetap dan berulang-ulang sehingga siswa menjadi bosan (Ananda and Wandini 2022).

Salah satu cara belajar matematika agar menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan penerapan permainan edukatif (Nursafitri, Sarifah, and Imaningtyas 2023). Penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini kemudian berdampak pada peningkatan minat siswa terhadap pelajaran matematika, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Uraian di atas mendorong tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran operasi bilangan bulat melalui permainan edukatif pada siswa SD Kristen Sera di Pulau Lakor. Kegiatan sosialisasi ini merupakan bagian dari pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi bagi dosen (Wessy et al. 2023; Sugiarto et al. 2024). Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SD Kristen Sera. Sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berupa pemberian materi atau review materi Operasi Bilangan Bulat melalui Permainan Edukatif pada siswa Sekolah Dasar. Kegiatan PkM ini dilaksanakan oleh dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Kampus Kabupaten Maluku Barat Daya. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Kristen Sera yang terletak di Pulau Lakor pada hari Jum'at, 13 Desember 2024. Jadwal kegiatan PkM ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Waktu (WIT)
1	Pembukaan	11.00 – 11.15
2	Pemberian Materi Operasi Bilangan Bulat Melalui Permainan Edukatif	11.15 – 12.15
3	Sesi Tanya-Jawab	12.15 – 12.25
4	Penutup	12.25 – 12.40

Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas VI sebanyak 17 siswa. Tingkat keberhasilan dalam kegiatan sosialisasi ini diukur menggunakan angket minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung. Kegiatan pengabdian dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah kegiatan.

3. HASIL

Kegiatan PkM ini bertempat di SD Kristen Sera, salah satu SD yang terletak di Kecamatan Pulau Lakor, Pulau Lakor, Kabupaten Maluku Barat Daya. Tim PkM menempuh perjalanan darat dan laut yang panjang hingga sampai ke tempat tujuan. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas VI sebanyak 17 siswa. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan sambutan yang diberikan oleh pihak SD Kristen Sera selaku tuan rumah. Selanjutnya, tim pengabdian dan peserta memulai kegiatan di ruang kelas yang telah disediakan.



Gambar 1. Pemberian Apersepsi

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi dan apersepsi kepada para peserta. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi operasi bilangan bulat. Tahap ini dapat dilihat pada Gambar 1. Para peserta terlihat sangat antusias dalam mengikuti proses kegiatan ini. Setelah itu, tim PkM menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Persiapan Permainan Edukatif

Selanjutnya, tim PkM mulai pada bagian inti, yaitu pembelajaran atau review materi operasi bilangan bulat melalui permainan edukatif. Seluruh peserta diminta untuk duduk membentuk lingkaran seperti tampak pada Gambar 2 dan Gambar 3. Seluruh peserta dengan antusias mengikuti arahan dari tim PkM. Selanjutnya, permainan dimulai. Permainan diawali dengan memberikan pertanyaan tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kepada peserta yang terpilih dalam permainan. Setelah memastikan semua peserta telah menguasai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, selanjutnya melangkah pada pertanyaan tentang perkalian dan pembagian bilangan bulat.



Gambar 3. Pelaksanaan Permainan Edukatif

Bagi para peserta yang berhasil memberikan jawaban yang benar, diberikan penghargaan atau hadiah oleh tim PkM. Hal ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta untuk bermain dan belajar serta menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini juga membuat peserta semakin bersemangat dan antusias dalam belajar.

Setelah proses pembelajaran dan review materi melalui permainan edukatif selesai, tim PkM menutup kegiatan di kelas dengan memberikan motivasi kepada para peserta untuk giat belajar, terutama mata pelajaran matematika. Tim PkM memberikan semangat dan motivasi kepada para peserta bahwa matematika bukanlah merupakan mata peklajaran yang sulit maupun menakutkan, tapi matematika merupakan mata pelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

4. DISKUSI

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif pada pembelajaran matematika merupakan hal yang penting. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa (Utami, 2013; Rodiyah and Siregar, 2024). Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat memberikan kesan kepada siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang mudah dan menyenangkan, bukan pelajaran yang sulit maupun menakutkan.

Peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi operasi bilangan bulat penting untuk dilakukan mengingat materi tersebut merupakan materi dasar dalam pelajaran matematika. Jika siswa tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik, maka siswa akan semakin sulit dalam mempelajari konsep-konsep matematika lebih lanjut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa pada tingkat sekolah dasar (Ningsih, Kansil, and Kurniasari 2024) maupun tingkat sekolah menengah yang masih kesulitan dalam memahami materi operasi pada bilangan bulat (Ernawati 2018). Hal ini menunjukkan pentingnya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi operasi bilangan bulat.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SD Kristen Sera merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa terutama pada materi operasi bilangan bulat yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pembelajaran dengan menggunakan permaian edukatif. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan

berdasarkan hasil angket minat belajar siswa. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dan pendidik (Nursafitri, Sarifah, and Imaningtyas 2023; Janah et al. 2024).

5. KESIMPULAN

Kegiatan PkM melalui pemberian materi operasi bilangan bulat dengan permainan edukatif di SD Kristen Sera dapat terlaksana sesuai tujuan. Kegiatan ini dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Diharapkan dalam pembelajaran matematika agar diselingi atau menggunakan permainan edukatif untuk meningkatkan semangat, motivasi, dan minat belajar matematika siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengelola pada lingkup Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Universitas Pattimura Kabupaten Maluku Barat Daya atas terselenggaranya kegiatan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Kristen Sera sebagai tuan rumah dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis perspektif guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Ernawati. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam mengerjakan soal matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banda Kabupaten Maluku Tengah Ernawati Dosen Pendidikan Matematika STKIP Hatta-Sjahrir. *Paradigma: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 26–38.
- Janah, H., Yusuf, H. B., Nurhalizah, A., Mufatikhatunihayah, M., & Rasilah, R. (2024). Meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika pada anak melalui game edukatif. *Scientificum Journal*, 1(5 SE-Articles), 240–250. <https://doi.org/10.37985/sj.v1i5.28>
- Khasanah, U., & Nugraheni, E. A. (2022). Analisis minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi segiempat berbantuan aplikasi Geogebra di SMP Negeri 239 Jakarta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 181–190. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.813>
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.

- Ningsih, R. R., Kansil, Y. E. Y., & Kurniasari, M. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan bulat kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 31–38.
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas, I. (2023). Efektivitas metode bermain dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1807–1815. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>
- Rodiyah, & Siregar, N. N. (2024). Belajar matematika yang menyenangkan melalui metode permainan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar. *JISER: Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 01(02), 58–64.
- Sugiarto, S., & Lestari. (2022). Pengaruh sarana belajar terhadap hasil belajar pemrograman mahasiswa Kepulauan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 14120–14125.
- Sugiarto, S., Johansz, D., Umarella, M. I. S., Sairiltiata, S., Leunupun, E. G., & Tiwery, Y. (2024). Sosialisasi menabung sejak dini dan membuat celengan dari botol dan karton bekas di SD Inpers Werwaru. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(1), 82–87. <https://doi.org/10.59025/js.v3i1.195>
- Utami, W. Y. D. (2013). Meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan teka-teki. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>
- Wessy, Y., Sugiarto, S., Suherman, D. R., Sony, E., & Sairiltiata, S. (2023). Sosialisasi penyelesaian tindak pidana berdasarkan keadilan restoratif di Desa Werwaru. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 540–545.
- Wulansari, N. H., & Manoy, J. T. (2020). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika selama study at home. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 1–10. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>