

Aktivitas menarik untuk Meningkatkan Keterampilan Matematika di Sekolah Dasar

Akviani Fauziah Hasanah¹, Yusuf Safari².

¹Universitas Djuanda, akvilatuconsina@gmail.com

²Universitas Djuanda, yessafari@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Matematika membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Namun, pelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap membosankan dan tidak menarik, sehingga dapat menurunkan motivasi anak untuk belajar.. Oleh karena itu, mencari cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pelajaran matematika lebih menyenangkan adalah penting. Aktivitas yang menarik dan inovatif dapat membantu mengatasi masalah ini. Metode yang menarik seperti Permainan "Ular Tangga" dan Mathmagic adalah cara baru untuk melihat matematika. Ini mengajarkan konsep kemampuan siswa dengan mengajarkan mereka teknik aljabar, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, akar, pangkat, dan pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan metodologi yang digunakan agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik guna meningkatkan pengetahuan matematika di sekolah dasar dan membuat siswa tidak jenuh atau bosan ketika mempelajari matematika.

Kata Kunci: aktivitas , menarik ,meningkatkan, keterampilan , matematika

PENDAHULUAN

Para siswa menyatakan bahwa salah satu disiplin ilmu yang paling sulit adalah matematika. Salah satu alasannya adalah karena pembelajaran tradisional yang dipimpin oleh guru hanya melibatkan guru dan sejumlah kecil siswa dalam proses pembelajaran. Guru memberikan ceramah, mendemonstrasikan konsep di depan kelas, dan melakukan sesi tanya jawab dengan siswa yang terlibat atau berpartisipasi. Siswa yang pasif tidak memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang pasif tidak memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat menjadi membosankan karena cara guru menyampaikan materi(Dahlia, 2022) Siswa sering menghadapi masalah belajar di sekolah. Belajar menjadi sulit bagi siswa untuk mencapai hasil terbaik. Ini Senada dengan pendapat Bapak Mulyono Abdulrahman, ketidakmampuan belajar diartikan sebagai kesulitan dalam memahami dan menggunakan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, atau berpikir pada mata pelajaran tertentu seperti membaca, menulis, matematika, atau lainnya adanya permasalahan atau hambatan dalam melakukan sesuatu. Keterampilan umum seperti mendengarkan, berbicara, dan berpikir (Nugraha et al., 2020). Matematika sebagai ilmu dasar telah berkembang dengan cepat, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan Agar anak-anak dapat memahami dan menguasai mata pelajaran lain, matematika sama pentingnya. Namun, banyak siswa takut menggunakannya enggan, dan tidak tertarik dengan matematika(Giman, 2013).

Materi pembelajaran yang digunakan harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa pada pelajaran yang sedang diajarkan dan mendorong aktivitas belajar tambahan. Permainan yang dimaksudkan untuk membantu siswa dengan kemampuan matematika mereka adalah salah satu jenis sumber daya pendidikan yang dapat membuat mereka bergerak. (Wijayanti, 2021). Jadi, untuk belajar matematika abstrak. Siswa membutuhkan sumber daya seperti media dan alat peraga. Media adalah komponen wahana fisik atau sumber belajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan mengintegrasikan konten pendidikan ke dalam lingkungan mereka. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah instrumen yang berguna untuk membantu siswa dalam belajar berdasarkan kriteria ini. untuk meningkatkan pembelajaran sangat membantu siswa mempelajari materi pelajaran(Wijayanti,2021). Mathmagic adalah cara baru dalam memandang matematika. Ajarkan konsep dan teknik aljabar sebagai tambahan dari dasar-dasar pembagian, perkalian, akar, dan pengurangan.

Mathmagic adalah tentang ketepatan, kecepatan, dan logika. Memanfaatkan aljabar dan ide-ide aritmatika dasar seperti pangkat, akar, pecahan, perkalian, pembagian, dan pengurangan (Astindari et al., 2023).

Permainan pengganti yang menarik dan mudah diingat untuk mengajar matematika adalah Ular Tangga. Ini adalah permainan klasik yang telah dimainkan sejak zaman dahulu. Permainan ini menyenangkan dan juga berguna untuk mengajarkan siswa menghafal dan berpikir kritis. Metode ini menggunakan materi dan latihan yang dirancang menarik dan membuat siswa tetap fokus dalam belajar (Indah Suciati, 2021). Tujuan dari penelitian ini untuk memberitahu metode apa saja yang di pakai agar aktivitas pembelajaran menarik untuk meningkatkan kemampuan matematika sekolah dasar dan membuat siswa tidak jenuh atau bosan ketika mempelajari matematika.

METODE PENELITIAN

Karena datanya berupa kata-kata atau uraian, maka metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kepustakaan atau literatur yang menitikberatkan pada penelitian kepustakaan atau literatur dan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini juga mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan atau sebanding (Zainuddin Iba, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia adalah matematika.

Matematika berkisar dari yang sederhana hingga yang kompleks, abstrak hingga konkret, dan sangat berguna dalam memecahkan masalah di berbagai bidang.

Siswa diajarkan matematika dari tingkat dasar (SD) hingga tingkat lanjutan (Amir, 2014). Solusi apa yang dapat diberikan guru sebagai agen pembelajaran setelah mengidentifikasi berbagai masalah yang menyebabkan siswa tidak menyukai matematika?

Faktor utama penyebabnya adalah kesalahpahaman yang salah tentang matematika. Oleh karena itu, akan bermanfaat bagi peserta didik untuk mengubah cara mereka melihat matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan dan disukai daripada menjadi pelajaran yang membosankan, rumit, dan tidak relevan. Tentu saja, Anda harus mengubah pendekatan dan pendekatan mengajar Anda untuk menjadikannya lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini agar aktivitas pembelajaran menarik untuk Meningkatkan Keterampilan Matematika di sekolah dasar dan membuat siswa tidak jenuh atau bosan ketika mempelajari matematika. Menggunakan media ular tangga menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media ular tangga—juga dikenal sebagai permainan ular tangga matematika—memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan menikmati proses pembelajaran. Dengan kata lain, suasana belajar yang menyenangkan akan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka dan setiap peserta akan memiliki kesempatan untuk bersaing untuk menjadi yang terbaik dalam permainan (Baiquni, 2016). Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa kebaruan (novelty) dari penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran yang mengajarkan cara menghitung bilangan bulat dengan menggunakan Math Magic SeMUT (Striped Multiplication Trick). Untuk menunjukkan kebaruan (novelty) dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti melakukan perbandingan dengan melihat bagaimana hasil pembelajaran kognitif siswa sebelum dan sesudah menerapkan kegiatan belajar di video (Devi Sulistiawati, 2024).

Kegiatan guru tidak dapat dipisahkan dari peristiwa di mana siswa belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang bagaimana siswa belajar matematika sangat penting untuk mengajar matematika dengan efektif. Membangun jembatan antara situasi konkret dan simbolis serta membantu anak-anak menyeberangi jembatan tersebut adalah aktivitas pembelajaran matematika yang ideal (Herman, 2010).

KESIMPULAN

Kegiatan lucu dan menarik untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa. Dengan menggunakan metode

seperti permainan edukatif, tantangan kreatif, dan penggunaan media yang menarik siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar matematika. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu Anda lebih memahami konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu mengatasi kebosanan yang sering dialami siswa saat belajar matematika dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif selama proses belajar. Aktivitas yang dirancang dengan baik dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, memberikan pengalaman yang relevan, dan memungkinkan pengembangan keterampilan matematika secara lebih menyeluruh.

REFERENSI

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI(1), 78.
- Astindari, T., Yuliana, D., Noervadila, I., & Masruro, A. A. (2023). Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode Ice Breaking dan Mathmagic. *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 1(02), 94–100.
<https://doi.org/10.47709/ppi.v1i02.3289>
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64.
<https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Devi Sulistiawati. (2024). *STUDI DESKRIPTIF VIDEO PEMBELAJARAN MATH MAGIC SeMUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN SISWA SEKOLAH DASAR*. 1–8.

- Giman. (2013). PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE PEMECAHAN MASALAH DI KELAS III. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Herman, T. (2010). Aktivitas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Diakses Tanggal*, 4(2), 1–9.
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 266–267.
- Wahyu Wijayanti, N. (2021). Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 3(1), 59–64.
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3i1.218>
- Wijayanti, N. W. (2021). Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Implementation of Games in Mathematics Learning in Elementary School. *Cendekiawan*, 3(1), 59–64.
<https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN>
- Zainuddin Iba, A. W. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)