

PENGUATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA INOVATIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF BAGI GURU-GURU SD GUGUS SUNTALANGU KECAMATAN SUELA KABUPATEN LOMBOK TIMUR

Arjudin*, Sri Subarinah, Sudi Prayitno, Syahrul Azmi, Laila Hayati, Pujita Zafitri

*Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Mataram
Jalan Majapahit No 62, Mataram*

Alamat korespondensi: arjudin@unram.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi permasalahan kurangnya pengembangan pembelajaran matematika inovatif yang menyenangkan yang dilaksanakan guru-guru di SDN 4 Suntalangu sebagai salah satu sekolah di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur. Permainan edukatif matematika merupakan solusi yang dapat mengatasi kurangnya pengembangan pembelajaran inovatif yang menyenangkan untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah dasar Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur tentang permainan edukatif matematika dan meningkatkan keterampilan dalam penerapannya di kelas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2025 bertempat di SDN 4 Suntalangu. Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk kegiatan yang terdiri dari: (1) Diskusi terfokus FGD (*Focus Group Discussion*) peningkatan pengetahuan tentang permainan edukatif matematika, dan (2) Penerapan permainan edukatif matematika dalam praktek pembelajaran dalam lingkup terbatas. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur dan berdampak pada terjadinya peningkatan kompetensi professional dan pedagogik, yaitu meningkatnya pengetahuan tentang permainan edukatif matematika dan keterampilan menerapkan permainan edukatif matematika dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: pembelajaran inovatif, permainan edukatif, matematika, SD.

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan komponen yang sangat penting sebagai salah satu penentu suksesnya pembangunan nasional. Peningkatan sumber daya manusia dilakukan melalui dunia pendidikan terutama pada jenjang-jenjang pendidikan formal, mulai tingkat TK, pendidikan dasar (SD dan SMP), menengah (SMA atau SMK), sampai jenjang perguruan tinggi. Mengingat pentingnya pendidikan, pemerintah senantiasa memberikan perhatian terhadap sekolah melalui anggaran bidang pendidikan untuk terus meningkatkan mutu Pendidikan.

Salah satu indikator peningkatan mutu pada suatu jenjang pendidikan adalah meningkatnya kemampuan siswa baik menyangkut substansi pelajaran maupun berkembangnya kreativitas, daya nalar, sikap, dan budi pekerti para siswa. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus senantiasa meningkatkan mutu pembelajaran melalui inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, kemampuan, dan kreativitas siswa.

Matematika merupakan salah satu dari empat mata pelajaran utama di Sekolah Dasar, di mana mata pelajaran yang lain adalah Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Hal ini menunjukkan pentingnya pelajaran Matematika sebagai pondasi keilmuan untuk jenjang yang lebih tinggi. Matematika merupakan ilmu yang terstruktur, dimana suatu konsep akan terkait dengan konsep yang lain dengan urutan yang logis (Morris, 2021). Dengan demikian Matematika merupakan landasan keilmuan (*basic science*) sebagai pondasi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada hakekatnya Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungan yang bersifat teratur menurut urutan yang logis (Hudoyo, 1979). Sedangkan menurut Bell (1981), Nitko dan Brookhart (2011) dan Schunk (2012) bahwa konsep matematika adalah ide abstrak yang memungkinkan seseorang untuk mengklasifikasikan obyek-obyek atau kejadian, memilih atau menentukan obyek atau kejadian apakah merupakan contoh atau bukan contoh dari ide abstrak tersebut. Dengan demikian untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami suatu konsep/definisi atau belum, siswa harus dapat menunjukkan mana contoh dan mana bukan contoh.

Struktur matematika dimulai dari dasar-dasar yang disepakati bersama yang berupa istilah/konsep pangkal. Selanjutnya terdapat hubungan antara konsep-konsep pangkal tersebut yang disepakati kebenarannya, yang disebut aksioma atau postulat (Hudoyo & Sutawidjaja, 1997). Berdasarkan aksioma-aksioma ini dikembangkan pernyataan-pernyataan baru yang berupa definisi, teorema atau dalil, lemma, dan sebagainya. Setiap pernyataan-pernyataan baru harus digali atau berdasarkan pernyataan sebelumnya, sehingga siswa harus memahami suatu materi dengan baik sebelum dapat melanjutkan materi berikutnya. Dengan demikian kemampuan atau kompetensi pada suatu jenjang pendidikan sangat diperlukan untuk menempuh jenjang berikutnya.

Agar dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru harus mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan mengacu pada teori belajar dan perkembangan-perkembangan pembelajaran. Jerome S. Bruner, seorang ahli psikologi kognitif, mengemukakan teori belajarnya yang lebih peduli terhadap proses belajar daripada hasil belajar. Sedangkan mengenai proses belajar, ahli teori belajar Zoltan P. Dienes meyakini bahwa dengan berbagai sajian tentang suatu konsep Matematika, anak-anak akan dapat memahami secara penuh konsep tersebut jika dibandingkan dengan hanya menggunakan satu macam sajian saja. (Karim, dkk, 1997 : 19).

Permasalahan yang terjadi di kebanyakan sekolah, termasuk SDN 4 Suntalangu sebagai salah satu sekolah di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, bahwa Matematika dipandang oleh sebagian besar siswa sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Persepsi yang tidak sepenuhnya benar ini harus diubah agar siswa tertarik untuk belajar Matematika. Hirdjan (1994:1) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mengurangi bahkan mungkin menghilangkan anggapan sebagian besar siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dan kurang menarik, yaitu dengan dimungkinkan siswa melakukan hal-hal yang unik dan menarik serta melibatkan siswa dalam suatu permainan matematika.

Menurut teori perkembangan kognitif dari Piaget, anak usia SD berada pada tingkat berpikir kongkret. Sesuai dengan usianya, maka kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan fisik, yaitu permainan atau bermain. Bermain ialah setiap kegiatan yang dilaksanakan sehingga menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Mahmudi, dkk., 2012: 135). Sedangkan menurut Semiawan (2008: 20), bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan.

Dalam pembelajaran Matematika, guru harus senantiasa mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Matematika. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa adalah pembelajaran berbasis permainan, Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk pembelajaran berbasis permainan antara lain:

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelompok siswa yang dibentuk merupakan pencampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, jenis kelamin, dan kemampuan belajar mereka.
2. Guru menjelaskan petunjuk serta prosedur pelaksanaan permainan tersebut.
3. Berikan waktu siswa untuk melakukan permainan itu dalam kelompoknya sambil mereka belajar sendiri menemukan konsep-konsep matematika yang termuat dalam satu permainan yang mereka mainkan.
4. Guru berperan penting dalam mengarahkan interaksi sosial siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.
5. Guru membimbing siswa agar bisa mengemukakan ide atau gagasan mereka tentang konsep yang telah mereka dapatkan dari permainan tadi
6. Masing-masing kelompok dapat menyampaikan idenya kepada siswa yang lain dan siswa lain bisa menanggapinya atau menyanggah pendapat temannya.

7. Setelah itu guru menyimpulkan dan menerangkan tentang konsep-konsep yang telah mereka dapatkan dari permainan-permainan itu. (Nuraeni, 2013: 687)

Berdasarkan analisis situasi diatas, penting untuk dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yang berjudul “Penguatan Pembelajaran Matematika Inovatif Melalui Permainan Edukatif Bagi Guru-guru SD Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur”.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur tentang permainan matematika edukatif,
- b. Meningkatkan keterampilan penerapan permainan edukatif matematika dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan ini terkait dengan Kegiatan MBKM pada komponen ke-8, yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat. Ditinjau dari Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi kegiatan ini berada pada lingkup IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus dan IKU 2: Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus. Fokus kegiatan pengabdian masyarakat pada penguatan pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan melalui permainan edukatif.

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu:

- a. Para guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur meningkat wawasan dan pengetahuannya tentang permainan edukatif matematika,

Kompetensi pedagogik guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur dapat meningkat dalam menerapkan permainan edukatif pada pembelajaran matematika yang inovatif di kelas

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tahap-tahap Diskusi Terfokus/FGD (*Focus Group Discussion*), Workshop dan Praktik, dan Evaluasi. Uraian tiap-tiap tahap sebagai berikut.

1. Diskusi Terfokus/FGD

Diskusi terfokus (FGD) dilaksanakan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang permainan edukatif matematika, dimana pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat menyajikan materi sebagai fokus bahan diskusi.

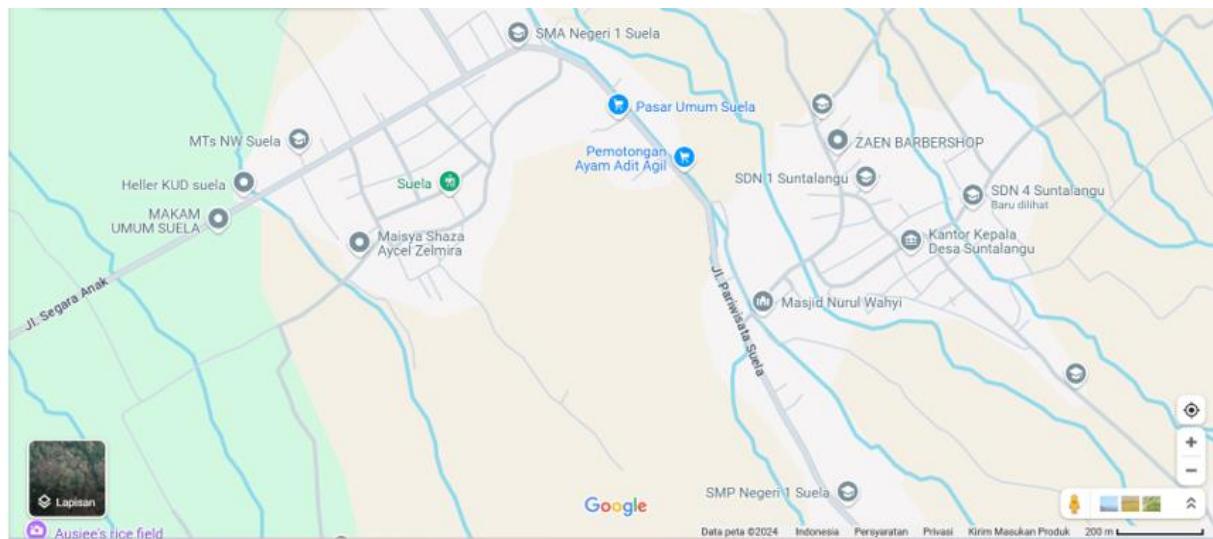
2. Workshop/Praktik

Dalam workshop ini peserta kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, membuat atau mengembangkan permainan edukatif matematika dengan didampingi tim pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan praktik implementasi permainan edukatif yang dikembangkan pada lingkup terbatas sesama peserta kegiatan pengabdian masyarakat.

3. Evaluasi

Tahap terakhir pelaksanaan workshop ini adalah evaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini peserta kegiatan pengabdian mengisi instrumen evaluasi yang sudah disiapkan tim pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di SDN 4 Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur. Adapun peta lokasi tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Peta Lokasi SDN 4 Suntalangu sebagai Tempat Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebanyak 20 orang, yang merupakan guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur. Adapun daftar nama peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Daftar Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Nama Guru	Asal Sekolah
1	Eka Sri Parwati, S.Pd.	SDN 4 SUNTALANGU
2	Sukawati, S.Pd.	SDN 4 SUNTALANGU
3	Lia Ernawati, S.Pd.	SDN 4 SUNTALANGU
4	Baiq Nurhayati, <u>S.Pd.SD.</u>	SDN 2 KETANGGA
5	Subutiah, S.Pd.	SDN 2 KETANGGA
6	Lalu Samsul Hadi, S.Pd.	SDN 1 SELAPARANG
7	Lalu Andika Wira Kesatria, S.Pd.	SDN 1 SELAPARANG
8	Muliana, <u>S.Pd.SD.</u>	SDN 2 SELAPARANG
9	Yuni Saupia, S.Pd.	SDN 2 SELAPARANG
10	Indrianii, S.Pd.	SDN 3 SELAPARANG
11	Muhammad Kasruddin, S.Pd.I.	SDN 4 SELAPARANG
12	Zuher, <u>S.Pd.SD.</u>	SDN 1 PERIGI
13	Ahmad Ali Husnan, S.Pd.	SDN 1 PERIGI
14	Ilmanul Yakin, S.Pd.	SDN 2 PERIGI
15	Baiq Apriliana Ningsih, S.Pd.	SDN 3 PERIGI
16	M. Ismail Zam Zami, S.Pd.	SDN 4 PERIGI
17	Joko Sarjono, S.Pd.	SDN 1 PUNCAK JERINGO
18	Mahpuzah, S.Pd.	SDN 1 PUNCAK JERINGO
19	Hapiz Muzaffar, S.Pd.	SDN 2 PUNCAK JERINGO
20	Hairul Amri, S.Pd.Gr.	SDN 3 PUNCAK JERINGO

Adapun foto peserta pada waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tim Pelaksana dan Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

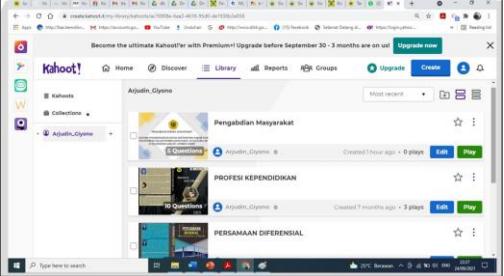
Kegiatan Diskusi Terfokus (FGD) diawali dengan penyajian materi untuk memfokuskan materi diskusi. Materi yang disajikan tentang Permainan Edukatif Matematika SD meliputi: Permainan edukatif matematika berbasis Kahoot dan Permainan edukatif matematika berbasis Quizziz. Secara lebih rinci penyajian membahas cara membuat permainan edukatif dan cara menjalankan permainannya baik dengan aplikasi Kahoot maupun Quizziz, termasuk Quizziz mode kertas. Quizziz mode kertas/paper merupakan alternatif mengantisipasi keterbatasan akses internet oleh siswa, karena quizziz mode kertas hanya perlu guru saja yang akses internet sedangkan untuk siswa tidak memerlukan peralatan gadget atau akses jaringan internet. Gambar 3 berikut memperlihatkan foto kegiatan penyajian materi tentang permainan edukatif matematika.



Gambar 3. Penyajian Materi Pengabdian Kepada Masyarakat

Adapun gambar 4 berikut memperlihatkan beberapa tampilan materi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Setelah di-SAVE → siap di-PLAY



Cara Membuat Akun Quizizz

- **Langkah 1**
Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
- **Langkah 2**
Klik sign up
Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita.
- **Langkah 3**
Setelah berhasil sign up, silakan klik a teacher. Perhatikan gambar dibawah ini

Gambar 4. Petikan Materi Pengabdian Kepada Masyarakat

Setelah FGD, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi pengembangan permainan edukatif matematika. Peserta aktif memberikan respons terkait materi yang diberikan, serta antusias melaksanakan diskusi tentang permainan edukatif matematika. Foto kegiatan tanya jawab dan diskusi pengembangan permainan edukatif matematika diperlihatkan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Kegiatan diskusi pengembangan permainan edukatif matematika

Pada tahap akhir, dilaksanakan kegiatan evaluasi dengan memberikan instrumen feedback untuk mengetahui respon dari peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Berdasarkan isian angket respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, secara keseluruhan peserta menunjukkan respon yang positif dengan menjawab pilihan Sangat Puas (SP) dan Puas (P), tidak ada yang menjawab Kurang Puas (KP) ataupun Tidak Puas (TP). Berkaitan dengan kemanfaatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, semua peserta menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang permainan edukatif matematika dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan dan menerapkan permainan edukatif matematika. Sedangkan yang dirasakan kurang bagi peserta adalah keterbatasan waktu pengabdian, dimana peserta mengharapkan waktu yang lebih banyak atau ada kegiatan lanjutan pengabdian kepada masyarakat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung dan hasil evaluasi setelah selesai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sangat bermanfaat bagi guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, yaitu:

- a. Bertambahnya wawasan guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur tentang Permainan Edukatif Matematika, dan
- b. Meningkatnya ketrampilan guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur dalam mengembangkan dan menerapkan Permainan Edukatif Matematika.

Adapun saran setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, diharapkan kepada guru-guru SD di Gugus Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur agar pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diterapkan di kelas dan disebarluaskan pada rekan-rekan sejawatnya terutama di gugus tempat mereka berada.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mataram melalui Dana PNBP Tahun 2024 yang telah memberi dukungan **finansial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bell, F. H. (1981). *Teaching and Learning Mathematics (in Secondary School)*. Iowa: Wm. C. Brown Company.

Hirjan. 1994. *Permainan Matematika, Jilid 1*. Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta.

Hudoyo, H., & Sutawidjaja, A. (1997). *Matematika*. Jakarta: Dirjen Dikti bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Hudoyo, H. (1979). *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.

Karim, Muchtar A., dkk. 1997. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta : Dirjen Dikti bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kusaeri, K., Hamdani, A. S., & Suprananto, S. (2019). Student readiness and challenge in completing higher order thinking skill test type for mathematics. *Infinity Journal*, 8(1), 75–86. [https://doi.org/https://doi.org/10.22460/infinity.v8i1.p75-86](https://doi.org/10.22460/infinity.v8i1.p75-86)

Mariani, R., Marzal, J., & Zurwени, Z. (2021). Pengembangan media mobile learning dengan pendekatan saintifik berbasis keterampilan berpikir kritis matematis siswa kelas XI MAN 2 kota jambi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3295–3310. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.815>

Mahmudi, A., Andayani, S., Hernawati, K., Setyaningrum W, dan Yuli, F. 2012. Pelatihan Pembuatan Permainan Matematika dan Simulasinya dengan Perangkat Lunak Komputer untuk Menanamkan Sikap Positif terhadap Alam Sekitar Bagi Guru Sekolah Dasar Korban Bencana Merapi. *Jurnal Inotek, Volume 16, Nomor 2*.

Morris, R. L. (2021). Increasing specialization: Why we need to make mathematics more accessible. *Social Epistemology*, 35(1), 37–47. <https://doi.org/10.1080/02691728.2020.1789776>

Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2011). *Educational Assessment of Students* (Sixth Edit). Boston, NY: Pearson.

Nuraeni, Z. 2013. Permainan Anak untuk Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, dengan tema "Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih Baik"* Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, hlm. 683-690.

Nyumba, O. T., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2018). The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation. *Methods in Ecology and Evolution*, 9(1), 20–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/2041-210X.12860>

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (Sixth Edit). Boston, NY: Pearson.

Semiawan, C. R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Yazgan, Y. (2015). Sixth graders and non-routine problems: Which strategies are decisive for success? *Educational Research and Reviews*, 10(13), 1807–1816. <https://doi.org/https://doi.org/10.5897/ERR2015.2230>