

Kesenangan di Sekolah Dasar dapat Ditingkatkan Melalui Permainan yang Membuat Belajar Matematika Menjadi Pengalaman yang Menyenangkan

Sakila Salsabila Sinaga¹, Khotna Sofiyah²

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan^{1,2}

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 29, 06, 2024
Disetujui 30, 06, 2024
Diterbitkan 01,07, 2024

Katakunci:

Mathematics Learning;
Fun Mathematics;
Games;

ABSTRACT

Mathematics remains a subject that schoolchildren find challenging, with many students still viewing it as a boring and complicated field of study due to abstract formulas and a perceived lack of real-world applications. Despite these common misconceptions, mathematics stands as a critical discipline that continues to advance in the Industry 4.0 era, aligning itself with advances in scientific knowledge and technological developments. This research seeks to explore the integration of game-based methods in increasing student motivation and learning outcomes. The methodological approach adopted in this research involves a Systematic Literature Review (SLR), which consists of monitoring and analyzing a selection of articles to gain meaningful insights. Specifically, the review includes an examination of ten articles published in the last five years. The findings of this investigation indicate that a gamified approach to mathematics education not only makes the learning process enjoyable but also produces a positive impact on students' academic performance in the elementary school environment. Additionally, apart from facilitating a deeper understanding of mathematical concepts, the use of games fosters increased interest and motivation among students towards the subject matter. Additionally, this pedagogical strategy has the potential to increase student engagement, foster a welcoming learning atmosphere, and promote increased social interaction among peers.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Khotna Sofiyah

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: khotnasofiyah@uinsyahada.ac.id

Cara Sisiasi Artikel ini dalam APA:

Sinaga, S. S., & Sofiyah , K. (2024). Kesenangan di Sekolah Dasar dapat Ditingkatkan Melalui Permainan yang Membuat Belajar Matematika Menjadi Pengalaman yang Menyenangkan. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2), 575~579.
<https://doi.org/10.35870/ljit.v2i2.2794>

1. PENDAHULUAN

Negara-negara internasional sangat membutuhkan ketahanan dalam dimensi yang berbeda, terutama dalam ketahanan Sumber Daya Manusia (SDM), yang dianggap sebagai aset paling penting untuk pembentukan Negara maju. Indonesia, sebagai negara berkembang yang menunjukkan kemajuan di front nasional, siap untuk mengalami transformasi yang signifikan karena meningkatkan tenaga kerjanya baik secara intelektual, emosional, dan spiritual. Menciptakan negara yang dapat diandalkan membutuhkan pendekatan strategis, dan salah satu metode yang sangat efektif adalah melalui ranah proses pendidikan.

Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan masyarakat. Proses pendidikan secara rumit saling berhubungan dengan proses pembangunan; oleh karena itu, penurunan standar pendidikan dapat menghambat kemajuan Indonesia.

Matematika adalah disiplin wajib bagi semua siswa, mulai dari tingkat dasar dan meluas ke pendidikan tinggi. Hal ini penting dalam membina kemampuan siswa untuk terlibat dalam pemikiran logis, analitis, sistematis, dan kritis. Disiplin matematika umumnya dianggap menantang oleh siswa. Saat ini, persepsi ini tetap tidak berubah. Banyak siswa menghadapi kesulitan dan menunjukkan keengganan untuk belajar matematika.

Keengganan ini dapat dikaitkan dengan sifat belajar yang membosankan atau kurangnya kesenangan yang terkait dengan belajar matematika. Realitas umum dalam domain pendidikan adalah ketakutan dan keengganan yang lazim terhadap matematika di antara banyak pelajar.

Kemajuan pesat di bidang sains, teknologi informasi, dan komunikasi diantisipasi untuk menghasilkan hasil yang menguntungkan bagi lanskap pendidikan kontemporer. Zaman digitalisasi, yang dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat, telah merasuki berbagai domain dalam ranah pendidikan. Fenomena ini berpotensi berfungsi sebagai alat yang sangat berkhasiat dalam memperkuat proses pembelajaran.

Berbagai fasilitas multimedia berbasis TI dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan daya tarik upaya pendidikan. Aplikasi pembelajaran yang beragam dan menawan, baik gratis maupun berbasis langganan, mudah diakses untuk dimanfaatkan, terutama oleh demografi milenial.

Pentingnya guru dalam bidang pendidikan matematika adalah yang terpenting, terutama dalam kaitannya dengan pendekatan pedagogis yang digunakan ketika mengajar siswa. Variasi yang diamati dalam prestasi akademik siswa, baik tinggi atau rendah, pada dasarnya bergantung pada kemanjuran guru.

Kinerja akademik di bawah standar yang ditampilkan oleh siswa dalam domain matematika dapat dikaitkan dengan segudang faktor yang berkontribusi, dengan peran guru muncul sebagai influencer terkemuka dalam konteks ini. Seorang pendidik yang mahir memiliki kapasitas untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa. Prevalensi kesalahpahaman di antara siswa mengenai konsep matematika menimbulkan tantangan besar yang memerlukan resolusi yang cepat.

Resolusi optimal yang dapat mengurangi pelaporan pelajaran matematika yang tidak menguntungkan dan meningkatkan kemahiran magang di bidang mata pelajaran matematika sangat diinginkan. Akibatnya, pendidik harus memiliki pendekatan pedagogis yang menumbuhkan antusiasme siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam dan komprehensif dalam domain matematika.

Pemanfaatan pendekatan gamified dalam pendidikan matematika muncul sebagai strategi yang layak untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa yang meningkat dalam belajar matematika. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa didorong untuk berkolaborasi, terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan, mengambil bagian dalam diskusi, dan bertukar ide sambil menangani tugas matematika.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Investigasi menggunakan Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) dalam mengatasi masalah yang dihadapi, yang melibatkan perumusan masalah. SLR memungkinkan identifikasi, penilaian, dan interpretasi semua temuan penelitian yang terkait dengan subjek serupa (Calderon & Ruiz, 2015). Pemanfaatan tahapan SLR sangat penting dalam upaya penelitian khusus ini (Zawacki-Richter et al., 2020):

1. Developing a research question is a crucial step in the research process.
2. Selecting studies based on specific selection criteria is imperative for ensuring the relevance and quality of the research.
3. Evaluating the quality of studies is essential in order to determine the credibility and reliability of the information obtained.
4. Constructing selection criteria involves defining the parameters and attributes that will guide the study selection process.

5. Developing a research strategy is necessary to outline the approach and methods that will be used to address the research question.
6. Synthesizing the results of the research question involves analyzing and integrating the findings from the selected studies.

Tindakan mencari literatur ilmiah dilakukan melalui pemanfaatan database online seperti Google Scholar dan Direktori Jurnal Akses Terbuka (DOAJ). Pencarian dijalankan dalam database menggunakan kata kunci spesifik “Fun Math Learning”.

Literatur yang dikumpulkan menjalani proses evaluasi ulang berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi spesifik. Kriteria inklusi mewakili mekanisme dua arah yang bertujuan meningkatkan keterlibatan pelajar dalam identifikasi dan mitigasi hambatan pembelajaran.

Sebaliknya, kriteria eksklusi memerlukan tindakan memisahkan atau mengusir elemen. Pembentukan kriteria inklusi dan eksklusi berfungsi untuk berdampak pada kesesuaian literatur untuk potensi pemanfaatan dalam investigasi Tinjauan Sastra Sistematis (SLR) (Fitriani & Prahmana, 2021). Artikel yang memenuhi kriteria inklusi akan dilanjutkan ke tahap penelitian.

3. HASIL DAN DISKUSI

Dalam tinjauan literatur sistematis ini, banyak penelitian sebelumnya tentang topik peningkatan pendidikan matematika melalui pemanfaatan permainan pendidikan di tingkat sekolah dasar telah dikumpulkan dan diperiksa. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa metode memasukkan permainan ke dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan kinerja akademik siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran tersebut.

Murid yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan yang menyenangkan yang melibatkan permainan lebih cenderung mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip matematika dan menunjukkan kemampuan untuk menerapkannya dalam skenario praktis.

Pemanfaatan permainan dalam konteks pendidikan matematika dalam lingkungan sekolah dasar telah terbukti memiliki dampak yang menguntungkan pada tingkat minat dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran. Sejumlah besar siswa menunjukkan antusiasme dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam studi matematika ketika mereka memiliki kesempatan untuk belajar melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

Permainan ini berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dan dapat memfasilitasi penciptaan pengalaman belajar positif yang menumbuhkan keinginan yang lebih kuat untuk terlibat dengan konsep matematika. Integrasi permainan ke dalam pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar juga berfungsi untuk secara positif mempengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa lebih cenderung terlibat aktif, terlibat, dan bersedia berpartisipasi dalam kegiatan matematika ketika mereka dapat belajar melalui media permainan. Selain itu, permainan memberikan jalan bagi siswa untuk terlibat dalam interaksi sosial dengan rekan-rekan mereka, sehingga mendorong pengembangan keterampilan kerja tim dan penguatan hubungan interpersonal.

Terlibat dalam kegiatan matematika interaktif dalam lingkungan sekolah dasar membawa segudang keuntungan dan hasil yang signifikan. Metodologi ini berfungsi sebagai alat yang kuat dalam memperkuat pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip matematika, meningkatkan kinerja skolastik mereka, dan mendorong pertumbuhan komprehensif dalam kompetensi matematika.

Selanjutnya, terlibat dalam pendidikan matematika melalui gamifikasi berfungsi untuk tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga mengubah sikap mereka yang tidak menguntungkan terhadap subjek. Pergeseran menuju pandangan yang lebih positif tentang matematika ini dapat mengarah pada pengembangan peningkatan kepercayaan pada kemampuan akademik mereka dalam bidang ini.

Penggabungan permainan dalam lingkungan pendidikan telah menarik perhatian. Bidang Matematika, khususnya, memberikan pengaruh yang menguntungkan pada keterlibatan siswa dalam perjalanan pendidikan. Tingkat keterlibatan meningkat di antara siswa ketika mereka menganggap Matematika sebagai subjek yang memikat perhatian mereka.

Pemanfaatan permainan yang menyenangkan dan merangsang berfungsi sebagai saluran untuk akuisisi pengetahuan. Selain itu, permainan ini memainkan peran penting dalam membina lingkungan yang inklusif, interaktif, dan kondusif untuk kolaborasi, sehingga memfasilitasi interaksi sosial di antara siswa dan peningkatan keterampilan penting.

Teori Robert White (1959) menyatakan bahwa kegiatan bermain pada anak-anak tidak memerlukan hadiah; sebaliknya, anak terlibat dalam permainan untuk nilai intrinsik dari aktivitas itu sendiri. Teori White

lebih lanjut menyiratkan bahwa anak-anak memperoleh kepuasan pribadi dari pengalaman kompetensi yang diberikan oleh permainan.

Dalam proses merancang kerangka pendidikan untuk pengajaran matematika anak usia dini, sangat penting untuk memiliki pemahaman menyeluruh tentang perkembangan anak. Pengetahuan ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan konsep dan kendala yang selaras dengan kapasitas kognitif anak, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif di mana anak terlibat dan ditantang tanpa mengalami perasaan kebingungan atau tidak tertarik.

Tujuan utama pendidikan matematika untuk siswa sekolah dasar melibatkan hal-hal berikut: awalnya, memperlengkapi siswa untuk menghadapi perubahan kehidupan nyata melalui tugas-tugas kognitif yang mematuhi mode berpikir yang efektif, efisien, tulus, kritis, rasional, dan logis; dan kedua, mempersiapkan siswa untuk menggunakan prinsip-prinsip matematika secara mental dalam kehidupan sehari-hari mereka, untuk bertahan hidup, dan sebagai dasar untuk menggali mata pelajaran lain. Karena pentingnya materi pelajaran, pendidik matematika harus memiliki kapasitas untuk merancang pendekatan instruksional yang menarik yang merangsang dan melibatkan siswa dalam belajar dengan tepat.

Sebuah permainan biasanya mencakup lebih dari sekadar kesenangan, karena juga menggabungkan tantangan atau tujuan yang mengharuskan pencapaian oleh pemain game. Permainan dapat didefinisikan sebagai sistem terstruktur atau perangkat lunak di mana individu terlibat dalam proses pengambilan keputusan untuk memanipulasi elemen dalam lingkungan permainan dengan tujuan tertentu dalam pikiran.

Mengalami tantangan dalam permainan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi intrinsik individu untuk mencapai penyelesaian permainan. Demikian pula, ketika pendekatan gamified ini diintegrasikan ke dalam pengaturan pendidikan, ia memiliki kapasitas untuk memperkuat motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan mengatasi tantangan akademik yang disajikan oleh instruktur mereka.

Menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dapat mengubah sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika, membuat proses pembelajaran menyenangkan dan efektif. Pendekatan ini menawarkan solusi untuk tantangan mengubah pola pikir dan mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan yang menarik.

Oleh karena itu, matematika berkembang menjadi disiplin yang menarik, menangkap minat siswa. Pendidik memiliki kemampuan untuk merancang permainan edukasi menggunakan kardus, styrofoam, atau bahkan membuat buku pop-up interaktif yang dirancang oleh guru inovatif untuk siswa yang lebih muda.

Dalam hal memajukan pendidikan Sains di sekolah, sangat penting untuk memastikan bahwa sumber daya yang memadai tersedia untuk pengalaman belajar setiap siswa. Menggunakan tablet atau komputer yang dikonfigurasi khusus hanya untuk tujuan pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Matematika secara luas dianggap sebagai mata pelajaran akademik yang paling tidak disukai di kalangan anak-anak, akibatnya mengarah pada kinerja akademik yang di bawah standar. Ini menimbulkan tantangan yang signifikan bagi pendidik dalam hal merancang pengalaman pendidikan terkait matematika yang menarik dan menyenangkan yang menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika pada pelajar muda.

Tujuan utamanya adalah untuk tidak hanya menumbuhkan minat tulus dalam konsep matematika tetapi juga untuk mempromosikan persepsi yang menguntungkan dari guru dalam konteks pengajaran matematika.

Dengan terlibat secara mahir dalam proses pendidikan matematika, seseorang dapat meningkatkan kreativitas dan mendukung siswa PGSD dalam upaya mereka untuk menjadi pendidik sekolah dasar di masa depan. Selain itu, ini dapat membantu guru sekolah dasar saat ini dalam melaksanakan instruksi matematika secara efektif sebagai standar untuk diikuti.

Permainan memiliki dampak yang menguntungkan pada kinerja akademik siswa sekolah dasar di bidang matematika. Permainan ini memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang teori matematika dan dalam meningkatkan antusiasme dan dorongan mereka terhadap mata pelajaran ini.

Selain itu, pemanfaatan pendekatan ini memiliki potensi untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong pengaturan yang kondusif untuk perolehan pengetahuan yang menyenangkan dan mempromosikan komunikasi interpersonal di antara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarsari, I. F., Hasanah, N., Azizah, N., Agusti, A., & Yana, I. (2022). *Implementasi Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Pembelajaran Game Inovatif di MTS Sarji*

- Ar Rasyid.* Jurnal Pengabdian Mandiri, 1(8), 1493-1500.
- Evayenny, E., Putra, N. L. J., & Ayuningrum, S. (2021). *Penyuluhan Metode Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Negeri 01 Karet Kuningan*. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 14-19.
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28-43.
- Dewi, L., Sutama, M. P., & Hidayati, Y. M. (2022). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Era Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Maswar, M. (2019). *Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis*. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28-43.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73
- Rusmana, I. M. (2020). *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. Prosiding Sesiomadika, 2(1a).
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 1.