

Belajar Matematika Menggunakan Strategi yang Menyenangkan untuk Siswa SD

Anisa Tul Mawaddah¹, Adek Safitri²

¹ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia

² Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 02, 07, 2024
Disetujui 03, 07, 2024
Diterbitkan 04, 07, 2024

Katakunci:

Strategi;
Pembelajaran;
Matematika;
Bermain.

ABSTRACT

Steps to overcome disparities in preparation for studying abstract mathematics require the use of modern technology and media such as educational games and mathematical applications, mathematical games. Therefore, an educator creates mathematical game activities that involve the main material being studied and concentrate on following the level of intelligence of students according to John Peaget in Fremon, 1969) stating that children at elementary and middle school age are still in the concrete operational phase. The approach will be adjusted in mathematics lessons, efforts are made to understand abstract concepts in mathematics, abstractions can be transformed into real objects. Adapting to children's basic needs for playing, they will enjoy learning in a special way, this game is presented in children's hearts, there will be happiness to master mathematics.

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



Penulis Korespondensi:

Anisa Tul Mawaddah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara
Email: anisatulmawaddah1@gmail.com

Cara Sitosi Artikel ini dalam APA:

Tul Mawaddah, A., & Safitri, A. (2024). Belajar Matematika Menggunakan Strategi yang Menyenangkan untuk Siswa SD. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2), 614~621.
<https://doi.org/10.35870/ljit.v2i2.2818>

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah fase di mana tingkah laku seseorang mengalami modifikasi yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman (Fotana 1881: 147). Belajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan program pembelajaran dengan baik.

Menurut teori sosiologi, belajar merupakan inti dari proses sosialisasi, dan pembelajaran adalah kerangka sosio-psikologis untuk memastikan keberlangsungan proses belajar sehingga setiap individu dapat belajar secara maksimal dalam mencapai tingkat pengetahuan dan kemampuan untuk hidup sebagai anggota masyarakat yang baik.

Matematika adalah kegiatan manusia. Metode proses belajarnya, matematika harus berhubungan dengan siswa dan relevan dengan kehidupan individu. Di samping itu, sebagai sesuatu yang dilakukan oleh manusia, membuat warga meyakinkan untuk memahami konsep matematisasi dalam menguasai unsur matematika.

Mengkalkulasi kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang penting dalam proses penguasaan matematika. Kemampuan keterampilan dalam berhitung meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, serta kemampuan dalam perpangkatan, pengakaran, dan logaritma.

Usaha untuk mengatasi kesulitan antara kebutuhan dalam bidang matematika yang abstrak dengan tingkat kecerdasan yang siap anak didik perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh. Salah satu cara yang bisa dilakukan ialah mengundang siswa untuk belajar matematika dapat dipelajari sambil bermain. Terkait dengan materi matematika yang sedang dipelajari, agar matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan menarik.

Oleh karena itu, sebabnya diinginkan bahwa guru dapat menciptakan kegiatan-kegiatan aktivitas matematika dalam program matematika harus diselaraskan dengan materi pelajaran pembicaraan yang didiskusikan dan dibahas disesuaikan dengan tingkat kecerdasan anak.

Menurut fitrahnya, anak-anak senang main. Pokok pelajaran matematika dapat diungkapkan dalam bentuk yang berbeda-beda kepuasan bermain bagi anak, maka generasi akan tumbuh dengan perasaan mereka sendiri suka pelajaran matematika.

Dengan permainan matematika untuk anak-anak akan lebih gampang ngertiin konsep abstrak dalam matematika yang disajikan dalam bentuk nyata hingga anak merasakan perasaan yang muncul di dalam dirinya suka matematika. Begini mengurangi kemungkinan pertumbuhan persepsi semakin banyak orang bahwa belajar matematika itu sulit dan menantang merupakan sesuatu yang menakutkan.

Prayogi mengatakan bahwa ada lima mitos yang telah mengakar dan memodifikasi pandangan negatif untuk pemahaman matematika.

1. Ilmu Matematika begitu rumit akibatnya sebagian orang atau warga yang memiliki IQ kapasitas tertentu yang bisa memahaminya.
2. Matematika merupakan ilmu yang memerlukan penguasaan berbagai macam rumus. Mitos ini menyebabkan masyarakat menjadi malas belajar matematika dan pada akhirnya tidak memahami apa pun tentang matematika. Meskipun demikian, matematika tidaklah hanya tentang menghafal rumus tanda jika konsepnya tidak dipahami, rumus yang dihafal tidak akan berguna.
3. Matematika berkaitan dengan kecepatan dalam berhitung. Berhitung merupakan bagian yang sangat penting dari matematika, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Namun, kecepatan dalam menghitung tidaklah perihal yang paling penting dalam matematika. Yang paling penting adalah memahami konsep. Dengan memahami konsep, seseorang dapat menganalisis masalah dan mengubahnya ke dalam bentuk model matematika melalui penalaran.
4. Matematika ialah pengetahuan yang bersifat abstrak juga tidak mempunyai hubungan kepada kenyataan. Mitos ini jelas-jelas keliru, karena kenyataannya mengenaskan bahwa matematika begitu akurat. Mengenai konteksnya, matematika adalah representasi gambaran dari kehidupan sehari-hari.
5. Matematika itu sulit, kaku, dan bukan menyenangkan. Pemikiran ini jelas salah. Walaupun pelajaran matematika terasa pasti karena hanya memiliki satu solusi, itu bukan menunjukkan bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk memperjelas dari suatu penelitian terhadap pembelajaran matematika dengan strategi bermain supaya menimbulkan efek positif dan menyenangkan untuk peserta didik dalam proses dan langkah-langkah pembelajaran dimulai pada metode studi pustaka. Berdasarkan hal ini maka, Peneliti melakukan telaah terhadap berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, artikel terkait strategi pembelajaran matematika bermain untuk anak SD. Hal ini dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan konsep awal mengenai topik penelitian.

Dalam hal ini, melalui telaah pustaka, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan strategi pembelajaran matematika bermain untuk anak SD. Ini membantu peneliti dalam memahami kerangka teoritis yang mendukung penelitiannya dan memperoleh landasan yang kuat untuk merancang penelitian tersebut.

Telaah pustaka memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam bidang yang sama atau terkait. Dengan mempelajari hasil-hasil penelitian sebelumnya, peneliti dapat mengetahui apa yang telah diketahui dan dipelajari oleh peneliti lain, serta menemukan kesenjangan pengetahuan yang masih perlu diteliti lebih lanjut. Hal ini membantu peneliti untuk menghindari duplikasi penelitian dan membangun penelitiannya berdasarkan pengetahuan yang telah ada. Melalui telaah pustaka, peneliti dapat mempelajari metodologi penelitian yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya dalam bidang yang sama. Ini membantu peneliti dalam memahami pendekatan dan metode penelitian yang efektif untuk digunakan dalam penelitian mereka sendiri. Peneliti juga dapat mempelajari instrumen penelitian yang ada atau mengembangkan instrumen baru berdasarkan literatur yang ada.

Dengan mempelajari sumber-sumber pustaka yang relevan, peneliti dapat membangun kerangka penelitian yang kokoh. Kerangka penelitian berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta memfasilitasi interpretasi hasil penelitian. Telaah pustaka membantu peneliti dalam mengidentifikasi variabel-variabel yang relevan, hubungan antar variabel, dan kerangka pemikiran yang akan digunakan dalam penelitian mereka.

Tujuan penelitian dari artikel tersebut adalah untuk memperjelas pengaruh strategi pembelajaran matematika bermain terhadap pembelajaran matematika siswa SD. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan studi pustaka atau telaah terhadap berbagai sumber yang relevan seperti buku, jurnal, dan artikel untuk memperoleh landasan teori dan konsep awal mengenai topik penelitian strategi pembelajaran matematika bermain.

3. HASIL DAN DISKUSI

Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui berbagai pengalaman, informasi, pengajaran, atau interaksi dengan lingkungan. Ini melibatkan perubahan dalam pikiran, perilaku, atau keduanya, yang memungkinkan individu untuk mengembangkan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Belajar dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di sekolah, di lingkungan kerja, di lingkungan sosial, atau bahkan secara mandiri. Ini melibatkan pemrosesan informasi, pengamatan, percobaan, refleksi, praktik, dan interaksi dengan orang lain. Selama proses belajar, individu dapat memperoleh pengetahuan baru, menguasai keterampilan baru, memperbaiki pemahaman yang ada, atau mengubah sikap dan keyakinan mereka. Belajar juga dapat bersifat formal atau informal. Belajar formal terjadi di sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki struktur dan kurikulum yang ditetapkan. Belajar informal terjadi di luar konteks pendidikan formal dan dapat melibatkan pembelajaran melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, membaca, menonton, atau menggunakan teknologi.

Tujuan dari belajar bervariasi antara individu dan konteksnya. Beberapa tujuan belajar mungkin termasuk meningkatkan kualifikasi akademik, memperoleh keterampilan kerja, memperluas pemahaman tentang dunia, mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan interpersonal, atau mencapai pertumbuhan pribadi. Penting untuk dicatat bahwa belajar adalah proses yang berkelanjutan sepanjang hidup. Individu dapat terus belajar dan mengembangkan diri sepanjang kehidupan mereka, baik dalam konteks formal maupun informal.

Metode dapat digambarkan sebagai serangkaian langkah atau tindakan yang menghasilkan suatu hasil adalah langkah-langkah yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, atau juga dapat dianggap sebagai proses. Dengan bermain, kita belajar secara aktif bermain merupakan cara kita menjelajahi dunia sekaligus dunia adalah tempat pembelajaran bagi anak. Membuat anak-anak kesempatan bermain berarti memberi kesempatan kepada mereka untuk melakukan sesuatu dengan bebas dan dengan cara yang menyenangkan mempelajari sesuatu dengan cara-cara yang bisa dianggap sebagai bermain.

Proses pembelajaran diiringi dengan cara bermain merupakan langkah ataupun cara belajar yang efektif dan cukup mengasyikkan terutama di antara anak-anak. Dengan cara pendekatan pengajaran ini, murid tampak akan bersemangat dan inovatif. Bermain sambil mengajar juga merupakan cara yang menyenangkan dan bukan membosankan karena memberikan sarana pembelajaran dan metode pengajaran yang memadai sangat menyenangkan. Strategi pembelajaran melalui permainan (*Learning through games*) menjadi salah satu pendekatan yang sebaiknya dipertimbangkan oleh para guru.

Pengertian Matematika

Matematika adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan studi tentang pola, struktur, ruang, dan hubungan kuantitatif. Secara umum, matematika melibatkan penggunaan simbol, notasi, dan logika untuk menganalisis, mengukur, menggambarkan, dan memodelkan fenomena abstrak dalam berbagai konteks.

Matematika melibatkan pengembangan konsep-konsep dasar seperti angka, operasi matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), geometri, aljabar, statistik, probabilitas, dan banyak topik lainnya. Ini melibatkan pembuktian teorema dan hukum matematika menggunakan metode logis dan deduktif.

Selain itu, matematika juga digunakan sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Matematika diterapkan dalam fisika, kimia, ekonomi, komputer, teknik, ilmu sosial, dan banyak disiplin ilmu lainnya. Dalam konteks aplikatif, matematika membantu dalam pemodelan, peramalan, analisis data, pengambilan keputusan, desain eksperimen, dan pemecahan masalah kompleks.

Matematika memiliki aturan dan struktur yang ketat, yang memungkinkan argumen yang jelas dan valid. Hal ini memungkinkan matematika untuk menjadi bahasa universal yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide dan konsep-konsep secara jelas dan presisi.

Dalam keseluruhan, matematika merupakan bidang studi yang luas dan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ia membantu kita memahami dunia di sekitar kita, menganalisis fenomena alam, memecahkan masalah, dan meningkatkan kemampuan pemikiran logis dan analitis.

Freudenthal menjabarkan bahwa matematika lebih baik jika tidak diberikan kepada siswa sebagai suatu karyawan telah diberikan produk siap pakai, bukan sebaliknya usaha untuk menemukan kembali atau mendapatkan kembali sesuatu yang hilang membangun komitmen dalam pembelajaran matematika.

Belajar matematika memiliki banyak manfaat dan alasan mengapa itu penting. Berikut adalah beberapa alasan mengapa perlu belajar matematika:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis: Matematika melibatkan pemecahan masalah, penalaran logis, dan pemikiran analitis. Belajar matematika membantu mengasah kemampuan berpikir logis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang berguna dalam banyak aspek kehidupan.
2. Peningkatan Kemampuan Matematika: Matematika adalah dasar bagi banyak bidang studi dan pekerjaan. Dengan belajar matematika, Anda memperoleh keterampilan matematika yang penting, seperti pemahaman konsep-konsep matematika, keterampilan berhitung, pemodelan matematika, dan interpretasi data.
3. Penerapan dalam Kehidupan Sehari-Hari: Matematika digunakan dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam keuangan pribadi, pengaturan jadwal, pengukuran, estimasi, dan pengambilan keputusan. Pemahaman matematika memungkinkan Anda menjadi lebih terampil dalam mengelola uang, menghitung dosis obat, memahami statistik dalam berita, dan banyak lagi.
4. Pemahaman Ilmu Pengetahuan dan Teknologi: Matematika adalah bahasa universal dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk memahami konsep-konsep fisika, kimia, biologi, dan ilmu pengetahuan lainnya, pemahaman matematika sangat penting. Selain itu, matematika juga berperan dalam pengembangan teknologi modern seperti komputer, kecerdasan buatan, dan ilmu data.
5. Kemampuan Berpikir Abstrak: Matematika melibatkan konsep-konsep dan objek-objek abstrak. Belajar matematika memungkinkan Anda untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang konsep-konsep yang tidak nyata atau konkret. Kemampuan ini juga berguna dalam berbagai disiplin ilmu dan dalam menyelesaikan masalah kompleks.
6. Peluang Karir: Banyak pekerjaan dan karir, termasuk di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, keuangan, rekayasa, dan statistik, membutuhkan pemahaman matematika yang kuat. Dengan belajar matematika dengan baik, Anda dapat meningkatkan peluang untuk memilih karir yang menarik dan berkembang.
7. Keterampilan Berpikir Kritis: Matematika melibatkan analisis, penalaran, dan pemecahan masalah yang mempromosikan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Belajar matematika membantu Anda melihat pola, mengenali hubungan, dan menguji argumen secara logis.

Selain alasan-alasan di atas, belajar matematika juga dapat membantu mengembangkan ketekunan, disiplin, ketelitian, dan pemikiran sistematis. Meskipun belajar matematika kadang-kadang bisa menantang, manfaat jangka panjangnya sangat berharga.

Strategi Belajar Bermain Matematika

Strategi adalah suatu rencana atau pendekatan yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam berbagai konteks, strategi mengacu pada serangkaian langkah atau tindakan yang dirancang dengan cermat untuk mengoptimalkan hasil yang diinginkan.

Strategi dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, militer, olahraga, pemasaran, atau pendidikan. Tujuan dari menggunakan strategi adalah untuk mengarahkan sumber daya dan upaya secara efektif,

mengantisipasi tantangan atau hambatan yang mungkin muncul, dan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara yang paling efisien.

Beberapa elemen yang terkait dengan strategi adalah:

1. Tujuan: Strategi ditentukan dengan jelas untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan ini dapat bersifat jangka pendek atau jangka panjang, tetapi harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terbatas pada waktu tertentu (SMART goals).
2. Perencanaan: Strategi melibatkan perencanaan yang matang. Ini melibatkan identifikasi langkah-langkah yang diperlukan, alokasi sumber daya, dan penentuan urutan tindakan yang harus diambil untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.
3. Fleksibilitas: Strategi harus dapat beradaptasi dengan perubahan situasi atau kondisi yang mungkin terjadi. Fleksibilitas memungkinkan penyesuaian strategi jika terjadi perubahan dalam lingkungan atau keadaan yang mempengaruhi pelaksanaan rencana.
4. Evaluasi dan Penyesuaian: Strategi harus dievaluasi secara teratur untuk menilai efektivitasnya. Jika diperlukan, strategi dapat disesuaikan atau dimodifikasi berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kinerja atau mencapai hasil yang lebih baik.
5. Pengambilan Keputusan: Strategi melibatkan pengambilan keputusan yang cerdas dan terinformasi. Keputusan yang tepat diambil berdasarkan pemahaman mendalam tentang situasi, analisis data, penilaian risiko, dan pemikiran jangka panjang.

Strategi dapat bervariasi dalam kompleksitas dan skala, tergantung pada konteks dan tujuan yang ingin dicapai. Baik dalam konteks individu maupun organisasi, penggunaan strategi yang efektif dapat membantu mengarahkan usaha dan sumber daya dengan lebih baik, meningkatkan peluang keberhasilan, dan mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam konteks belajar, strategi bermain merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Strategi ini melibatkan penggunaan elemen permainan dan aktivitas yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa strategi bermain yang dapat diterapkan dalam konteks belajar:

1. Permainan Simulasi
Permainan simulasi untuk membawa pengalaman nyata ke dalam proses pembelajaran. Misalnya, menggunakan permainan simulasi bisnis untuk mempelajari konsep manajemen, atau permainan simulasi sejarah untuk memahami peristiwa sejarah secara interaktif.
2. Permainan Peran
Permainan peran untuk melibatkan peserta didik dalam situasi atau skenario tertentu. Ini membantu mereka memahami sudut pandang orang lain, mengembangkan keterampilan sosial, dan memecahkan masalah melalui interaksi peran yang aktif.
3. Permainan Interaktif
Permainan interaktif, baik dalam bentuk fisik maupun digital, yang dirancang khusus untuk memperkenalkan dan memperkuat konsep pembelajaran. Misalnya, permainan matematika yang melibatkan teka-teki dan tantangan, atau permainan bahasa yang memperluas kosakata dan keterampilan berbicara.
4. Lomba atau Turnamen
Mengadakan lomba atau turnamen dalam konteks belajar dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik. Ini dapat melibatkan pertandingan kuis, tantangan pemecahan masalah, atau kompetisi kreativitas yang relevan dengan materi pembelajaran.
5. Papan Permainan Edukatif
Papan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mempelajari konsep-konsep tertentu, seperti permainan berbasis kata, matematika, atau sains. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dan bersaing dengan teman sekelas.
6. Teka-teki dan Puzzles
Teka-teki, puzzle, atau rebus yang terkait dengan materi pembelajaran. Ini membantu meningkatkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan analisis peserta didik.
7. Aktivitas Kolaboratif
Peserta didik untuk bekerja sama dalam aktivitas berbasis tim atau kelompok. Misalnya, memecahkan tantangan atau mengerjakan proyek bersama dalam kelompok. Ini membangun keterampilan kerjasama, komunikasi, dan kerja tim.

Strategi bermain dalam konteks belajar bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen permainan, peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, dan mempertahankan minat mereka terhadap pembelajaran.

Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, hiburan, atau pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, imajinasi, kegiatan fisik, dan interaksi sosial. Bermain biasanya dilakukan dengan sukarela dan tanpa tujuan yang serius atau tekanan yang signifikan.

Bermain memiliki berbagai bentuk dan dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di dalam ruangan, di luar ruangan, di dalam kelompok, atau secara individu. Aktivitas bermain dapat melibatkan permainan tradisional, permainan olahraga, permainan papan, permainan peran, permainan kreatif, dan banyak lagi.

Pada dasarnya, bermain adalah cara bagi individu untuk mengembangkan keterampilan, kecerdasan, dan hubungan sosial. Melalui bermain, anak-anak belajar mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, mengembangkan keterampilan motorik, mempraktikkan keterampilan sosial, dan menggunakan imajinasi mereka. Bagi orang dewasa, bermain dapat menjadi sarana untuk mengurangi stres, meningkatkan kreativitas, dan menjaga keseimbangan hidup.

Bermain juga dapat memiliki komponen pendidikan. Banyak permainan dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep akademik, keterampilan matematika, keterampilan sosial, dan keterampilan strategi. Dalam konteks pendidikan, permainan sering digunakan sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, bermain merupakan aktivitas penting dalam pengembangan individu. Baik itu dilakukan oleh anak-anak atau orang dewasa, bermain memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, pembelajaran, relaksasi, dan interaksi sosial.

Dalam konteks belajar, bermain merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan dan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan penggunaan aktivitas interaktif, kreatif, dan menyenangkan untuk memfasilitasi pemahaman, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

Bermain dalam konteks belajar memiliki beberapa tujuan dan manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan: Pendekatan bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, bermain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
2. Meningkatkan Pemahaman dan Retensi: Bermain dapat membantu dalam pemahaman konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan praktis. Melalui bermain, peserta didik dapat mengalami konsep secara langsung, menerapkan pemahaman mereka dalam situasi yang relevan, dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.
3. Mendorong Keterampilan Kritis dan Keterampilan Sosial: Bermain dalam konteks belajar dapat mendorong pengembangan keterampilan kritis, seperti pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan berpikir analitis. Selain itu, bermain juga dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja tim, komunikasi, negosiasi, dan kepemimpinan, melalui interaksi dengan sesama peserta didik.
4. Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Sensorik: Bermain yang melibatkan aktivitas fisik atau manipulatif dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar peserta didik. Misalnya, bermain dengan puzzle, permainan konstruksi, atau eksperimen praktis memungkinkan peserta didik untuk melatih keterampilan motorik halus mereka. Sementara itu, bermain di luar ruangan atau melalui permainan olahraga dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan sensorik.
5. Membangun Kreativitas dan Imajinasi: Bermain dalam konteks belajar dapat merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik. Melalui permainan peran, permainan kreatif, atau proyek-proyek seni, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, membangun narasi, dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang tidak terbatas.

Dalam esensi, bermain dalam konteks belajar mencoba mengintegrasikan pendekatan bermain yang menyenangkan, interaktif, dan eksploratif ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Salah satu teori terkenal yang berkaitan dengan bermain adalah Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget. Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan aktivitas inti dalam perkembangan kognitif anak. Menurut teori ini, bermain membantu anak mengembangkan pemahaman tentang dunia di sekitarnya melalui eksplorasi, manipulasi, dan interaksi dengan objek dan orang lain.

Piaget mengidentifikasi dua bentuk utama bermain dalam perkembangan anak, yaitu bermain fungsional dan bermain simbolik:

1. Bermain Fungsional: Pada tahap ini, anak-anak cenderung terlibat dalam bermain yang terkait dengan objek secara langsung. Mereka mengeksplorasi objek, memanipulasinya, dan mengenalinya secara fisik. Contohnya, anak mungkin akan suka memainkan mainan dengan memukul, melempar, atau menggulungkannya.
2. Bermain Simbolik: Pada tahap ini, anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mewakili objek atau situasi yang tidak ada di sekitar mereka. Mereka mulai bermain peran, menggunakan benda-benda sebagai

representasi simbolis dari objek atau peran yang berbeda. Misalnya, anak dapat menirukan menjadi dokter dengan menggunakan stetoskop mainan dan bermain dengan boneka sebagai pasiennya.

Selain itu, terdapat juga teori bermain lainnya, seperti:

1. Teori Perkembangan Sosial oleh Lev Vygotsky: Vygotsky menekankan pentingnya bermain dalam interaksi sosial. Menurutnya, bermain merupakan aktivitas yang mengandung peran penting dalam pembelajaran sosial dan pengembangan keterampilan kognitif. Bermain bersama dengan teman sebaya dapat membantu dalam perkembangan kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berbagi pemahaman.
2. Teori Hierarchy of Play oleh Mildred Parten: Parten mengklasifikasikan bermain anak-anak ke dalam enam tahap berbeda berdasarkan tingkat kompleksitas dan interaksi sosial. Tahap-tahap ini meliputi bermain sendiri (solitary play), bermain berdekatan (onlooker play), bermain sejajar (parallel play), bermain bersosialisasi (associative play), dan bermain kooperatif (cooperative play). Teori ini menyoroti perubahan dan perkembangan dalam interaksi sosial anak selama bermain.
3. Teori Flow oleh Mihaly Csikszentmihalyi: Teori ini berkaitan dengan pengalaman optimal dalam bermain. Csikszentmihalyi menggambarkan "flow" sebagai keadaan di mana seseorang sepenuhnya terlibat dalam suatu aktivitas dengan tingkat tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam konteks bermain, flow dapat terjadi ketika seseorang merasa terlibat, fokus, dan bahagia dalam aktivitas bermain yang menantang.

Teori-teori tersebut memberikan pemahaman yang berbeda tentang peran dan signifikansi bermain dalam perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, maupun emosional. Meskipun terdapat perbedaan pendekatan, teori-teori ini memberikan wawasan tentang kompleksitas dan pentingnya bermain dalam pertumbuhan dan pembelajaran anak.

Kelebihan Metode Bermain Untuk Pembelajaran Matematika

Metode bermain dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan utama metode bermain dalam pembelajaran matematika:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi
Metode bermain menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Aktivitas bermain yang interaktif dan menantang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar matematika. Peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mungkin untuk tetap fokus dan antusias.
2. Pembelajaran yang Menyenangkan
Metode bermain membantu mengubah persepsi negatif atau intimidasi terhadap matematika menjadi pengalaman yang menyenangkan. Dengan menggunakan elemen permainan, pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, menantang, dan menghibur. Ini membantu mengurangi kebosanan dan kejemuhan dalam pembelajaran, sambil menjaga minat dan semangat peserta didik.
3. Pembelajaran Aktif dan Praktis
Metode bermain memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan praktis. Mereka terlibat dalam permainan, teka-teki, atau aktivitas lain yang membutuhkan pemikiran, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep matematika dalam konteks yang relevan. Ini membantu memperkuat pemahaman konsep matematika dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
4. Pengembangan Keterampilan Lainnya
Metode bermain dalam pembelajaran matematika juga dapat membantu mengembangkan keterampilan lain yang penting, seperti keterampilan sosial, kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Aktivitas bermain sering melibatkan interaksi dengan teman sekelas, yang dapat membangun keterampilan sosial dan kerjasama. Selain itu, pemecahan masalah yang diperlukan dalam permainan matematika dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah secara umum.
5. Memperkuat Konsep dan Aplikasi
Melalui metode bermain, peserta didik dapat melihat dan mengalami konsep matematika dalam konteks yang nyata dan relevan. Mereka dapat melihat bagaimana konsep-konsep matematika diterapkan dalam situasi yang dapat mereka pahami secara visual atau praktis. Ini membantu memperkuat pemahaman konsep dan memperluas pemikiran peserta didik tentang cara mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
6. Meningkatkan Daya Ingat
Metode bermain yang melibatkan interaksi, tantangan, dan kegembiraan dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat informasi atau konsep matematika ketika mereka terlibat secara aktif dan memiliki pengalaman yang berkesan melalui metode bermain.

Metode bermain dalam pembelajaran matematika memberikan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Ini menciptakan lingkungan yang positif, memotivasi peserta didik, dan mengembangkan pemahaman dan keterampilan matematika secara holistik.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran matematika yang mengandalkan strategi bermain dapat membantu siswa SD dalam memahami konsep matematika yang abstrak secara lebih mudah. Dengan bermain, siswa dapat belajar secara aktif dan eksploratif. Ada beberapa strategi pembelajaran bermain yang dapat diterapkan, seperti permainan simulasi, permainan peran, permainan interaktif, lomba/turnamen, papan permainan edukatif, teka-teki dan puzzle, serta aktivitas kolaboratif. Strategi-strategi ini dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Bermain memiliki manfaat untuk proses belajar siswa. Melalui bermain, siswa dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar, mengembangkan keterampilan motorik dan sosial, serta menggunakan imajinasi. Bermain dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara tidak langsung. Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan unsur bermain dapat membantu mengurangi persepsi negatif bahwa matematika sulit. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan tumbuh dengan perasaan suka terhadap pelajaran matematika.

PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penulisan jurnal ini. Terimakasih kepada pembimbing penulis, ibu Adek Safitri yang telah memberikan bimbingan dan saran yang sangat berharga dalam proses penulisan jurnal ini. Kepada rekan sejawat kami yang telah memberikan kontribusi dengan ide dan pengetahuan yang sangat berguna dalam penulisan jurnal ini. Penulis berharap jurnal ini dapat menjadi refensi yang bermanfaat bagi para peneliti dan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). *Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika*. Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains, II(1), 18–33.
- De Lange, J. (1987). *Mathematics, Insight, and Meaning*. Utrecht : OW & Co.
- Fremont, H. 1969. *How to Teach Mathematics in Secondary Schools*. Philadelpia. W.B. Sounders Company.
- Hadi, Sutarto. (2005). *Pendidikan Matematika Realistik*. Banjarmasin: Tulip
- Noviyana, H. (2018). *Pengaruh Model Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp*. Jurnal E-Dumath, 4(2), 1–10.