

SOSIALISASI MATEMATIKA REAKREASI PADA PESERTA DIDIK TINGKAT SD DAN SMP DI DUSUN PAOWAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA

Zainul Munawwir¹, Lisma Dian Kartika Sari^{*2}, Nur Hasanah³, Intan Tri Utami⁴, Moch. Shalehhudin⁵

^{1,2,3,4,5} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*email korespondensi: lismadian.ks@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 14-02-2023

Diterima: 14-02-2023

Diterbitkan: 20-02-2023

Keyword:

Lesson Plan;
Lesson Study;
Collaborative Learning

Kata Kunci:

Perangkat Pembelajaran;
Lesson Study;
Collaborative Learning

Lisensi:

cc-by-sa

Abstract

It is well known that many students do not like mathematics because they lose that mathematics is difficult to learn. The impact of the Covid-19 pandemic has caused the teaching and learning process in schools to be diverted to using online methods such as Whatsapp, Google Classroom and others. Online learning or learning systems are considered less effective, because students have difficulty understanding subject matter, especially mathematics. In addition, students underestimate this online learning system as a result, sometimes they forget the assignments given by their teacher/lecturer and tend to use their free time by playing rather than studying. There are also cases where students cannot participate in online learning activities because they do not have facilities such as mobile phones, laptops or computers. This situation is usually experienced by students who live in remote villages and often the internet network in the village is still weak due to hampered learning activities. This condition causes the motivation and interest in learning mathematics to decrease significantly. The service team has held community service activities (PKM) with the theme "Recreational Mathematics Socialization for Elementary and Middle School Students in Paowan Hamlet to Increase Motivation and Interest in Learning Mathematics"

Abstrak

Telah diketahui bersama bahwa banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika dikarenakan mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika sulit dipelajari. Dampak pandemi covid-19 yang menyebabkan proses belajar mengajar di sekolah dialihkan menggunakan metode daring (*online*) seperti *Whatsapp*, *Google Classroom* dan lain lain. Belajar *online* atau sistem daring dirasa kurang efektif, karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran khususnya pelajaran matematika. Selain itu peserta didik lebih menganggap remeh sistem belajar online ini akibatnya terkadang mereka lupa akan tugas yang diberikan gurunya/dosen dan cenderung menggunakan waktu luang mereka dengan bermain dibanding belajar. Ada pula kasus yang mana peserta didik tidak dapat mengikuti kegiatan belajar online dikarenakan mereka tidak memiliki fasilitas seperti *handphone*, laptop ataupun komputer. Keadaan seperti ini biasanya dialami oleh peserta didik yang tinggal dipelosok desa dan seringkali jaringan internet di desa masih lemah akibatnya aktivitas belajar menjadi terhambat. Kondisi inilah yang menyebabkan motivasi dan minat belajar matematika berkurang cukup signifikan. Tim pengabdian telah mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang bertema "Sosialisasi Matematika Rekreasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa, di mana terjadi komunikasi yang *intens* dan terarah dalam rangka mencapai tujuan yang akan dicapai. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan faktor terpenting dari tujuan pembelajaran karena memberi pengetahuan kepada siswa, sehingga dapat mengembangkan sikap dan kemampuan siswa untuk menghadapi persoalan secara kreatif di era yang akan datang (Agustina, 2020).

Matematika menjadi satu bagian yang memegang peran penting dalam pendidikan dan mendasari berbagai bidang pengetahuan terutama mendukung berkembangnya sains dan teknologi. Matematika merupakan disiplin ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan daya pikir manusia yang didalamnya terkandung berbagai aspek yang secara substansial menuntut peserta didik mampu berpikir logis, kritis dan sistematis (Syahbana, 2012)(Hadiyanti *et al.*, 2021). Oleh karena itulah matematika dijadikan pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Telah diketahui bersama bahwa banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika dikarenakan mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika sulit dipelajari. Banyak dari peserta didik di tingkat SD ataupun SMP yang mengaku masih belum memahami pelajaran matematika yang diajarkan disekolah. Ditambah lagi dampak pandemi covid-19 yang menyebabkan proses belajar mengajar di sekolah dialihkan menggunakan metode daring (*online*) atau melalui jaringan yaitu peserta didik tetap melaksanakan aktivitas belajar di rumah masing-masing melalui aplikasi pembelajaran yang telah disarankan oleh Kementrian Seni dan Kebudayaan (kemendikbud) Indonesia seperti *Whatsapp*, *Google Classroom* dan lain lain (Hasanah *et al.*, 2021).

Belajar *online* atau sistem daring dirasa kurang efektif, karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran khususnya pelajaran matematika (Dian *et al.*, 2021). Selain itu peserta didik lebih menganggap remeh sistem belajar online ini akibatnya terkadang mereka lupa akan tugas yang diberikan gurunya/dosen dan cenderung menggunakan waktu luang mereka dengan bermain dibanding belajar. Ada pula kasus yang mana peserta didik tidak dapat mengikuti kegiatan belajar online karena mereka tidak memiliki fasilitas seperti *handphone*, laptop ataupun komputer. Keadaan seperti ini biasanya dialami oleh peserta didik yang tinggal dipelosok desa dan seringkali jaringan internet di desa masih lemah akibatnya aktivitas belajar menjadi terhambat. Kondisi inilah yang menyebabkan motivasi dan minat belajar matematika berkurang cukup signifikan (Shaharane *et al.*, 2016).

Evaluasi perkuliahan daring dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan pelaksanaan perkuliahan daring atau dengan kata lain untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas pembelajaran dilihat dari 3 aspek yaitu keaktifan mahasiswa selama pembelajaran, respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang dilakukan, dan penguasaan konsep mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran juga diukur dari proses dan sarana pendukung pembelajaran (Kusumaningrum & Wijayanto, 2020).

Motivasi adalah upaya-upaya yang dilakukan seseorang untuk menimbulkan atau meningkatkan motif yang merupakan motor penggerak atau dinamika individu dalam mencapai tujuan. Motivasi dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan, gerakan perasaan dan emosi yang ada pada diri manusia kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini di dorong oleh tujuan, kebutuhan dan keinginan. Dengan demikian motivasi belajar menunjukkan kesungguhan terlibat dalam proses belajar yang akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai (Kusuma *et all.*, 2021) (Usatnoby, 2020). Minat dan motivasi sangat besar perannya dalam pembelajaran di sekolah. Keingintahuan dan kesenangan belajar itu bisa diperoleh dari ilmu pengetahuan yang diajarkan dan cara guru menyampaikannya. Pemilihan metode mengajar yang menyenangkan, akan membangkitkan keinginan siswa untuk tekun dalam menerima pelajaran dengan baik. Salah satu metode mengajar yang menyenangkan adalah Matematika Rekreasi. Istilah matematika rekreasi ini digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan permainan matematika, otodidak, permainan kesenangan sendiri, dan bukan untuk matematika professional yang pengerjaan terlalu serius.

Berdasarkan hal tersebut, maka tim pengabdian telah mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang bertema “Sosialisasi Matematika Rekreasi Terhadap Peserta Didik SD dan SMP di Dusun Paowan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika”.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa sosialisasi dan pendampingan belajar matematika menggunakan metode matematika rekreasi dengan sasaran peserta didik tingkat SD dan SMP yang berasal dari Dusun Paowan. Adapun tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

1. Sasaran

Kegiatan tim pengabdian dalam lingkup pendidikan ini ditujukan pada peserta didik tingkat SD dan SMP yang tinggal di lingkungan Dusun Paowan, sekaligus mengikutsertakan orang tua wali peserta didik sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat (PKM) terkait dampak pandemi covid-19 yang dialami peserta didik dalam memahami pelajaran matematika saat menggunakan sistem belajar *online*.

2. Output atau Outcome

- *Output* yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik mampu memahami materi atau bahan ajar matematika yang diberikan instruktur atau tim pengabdian dalam permainan matematika atau matematika rekreasi dan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika.
- *Outcome* yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah agar peserta didik tetap menjaga motivasi dan minat belajar matematika dan terus berprestasi di sekolah masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan pada Subbab 4.2, maka kegiatan “Sosialisasi Matematika Rekreasi Terhadap peserta Didik Tingkat SD dan SMP di Dusun Paowan” dilaksanakan mulai tanggal 04 April 2022 sampai dengan 06 Juli 2022. Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Matematika Rekreasi Terhadap peserta Didik Tingkat SD dan SMP di Dusun Paowan terbagi menjadi beberapa tahap kegiatan dari tahap pembuatan proposal pengabdian hingga pelaporan. Pada tahap pertama tim pengabdian melakukan peninjauan terhadap permasalahan pendidikan atau pembelajaran matematika terkini sebagai dampak pandemi covid-19, membuat perencanaan serta penyusunan rencana kegiatan pengabdian seperti menentukan materi untuk pelatihan, menentukan jadwal pelatihan serta koordinasi dengan pihak lain yang bersangkutan yaitu perijinan lokasi pelatihan dan peminjaman fasilitas Sosialisasi Matematika Rekreasi. Pada tahap berikutnya tim pengabdian menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk persiapan kegiatan sosialisasi terhadap peserta didik/siswa tingkat SD dan SMP di Dusun Paowan.

Dari setiap pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Matematika Rekreasi, tim pengabdian menyiapkan tempat, alat dan media yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi. Selanjutnya setelah seluruh persiapan kegiatan selesai, tim pengabdian mempersilahkan seluruh siswa/peserta peserta sosialisasi untuk memasuki ruangan dan memimpin untuk berdoa. Sebelum masuk kegiatan inti, Tim pengabdian mempersiapkan segala sesuatu yang

dibutuhkan untuk memperagakan ataupun memperkenalkan “apa itu matematika rekreasi? “. Materi yang diberikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut yakni Teknik Berhitung Jarimatika dan Metode Sulap Matematika (*Math Magic*). Selanjutnya setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi Matematika Rekreasi, Tim Pengabdian mengakhiri kegiatan tersebut dengan berdoa bersama. Kemudian mempersilahkan siswa-siswi untuk membantu tim pengabdian mengembalikan alat, membereskan tempat dan membersihkannya.

Proses kegiatan ini berjalan dengan sangat baik dapat dilihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan dan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dapat dilihat dari angket yang dibagikan setelah selesai kegiatan adapun tahanan pencapaian kegiatan pengabdian rekreasi yang dilaksanakan di Dusun Paowan ini dengan rincian ketercapaian setiap kegiatan yaitu sebagai berikut;

Tabel 3. Capaian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	Tahap	Capaian
1.	Pertama	Mampu memahami konsep dan tujuan pengabdian
2.	Kedua	Mampu memotivasi belajar siswa
3.	Ketiga	Mampu meningkatkan minat belajar siswa

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini:

1. Ketercapaian target berdasarkan jumlah peserta sosialisasi matematika

Tabel 4. Presentase Kehadiran Peserta Sosialisasi 1

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta tidak hadir
Laki-laki	Perempuan			
5	8	13	100%	0

Target peserta pelatihan 13 siswa. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 13 orang maka dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta pelatihan adalah 100% atau dapat dinilai sangat baik. Dan ternyata pada hari berikutnya siswa semakin bertambah diatas target dikarenakan adanya ajakan dan motivasi dari teman sebayanya bahwa belajar matematika dan mengikuti pengabdian ini menarik sehingga bertambah yang awalnya berjumlah 13 menjadi 18 orang seperti tabel dibawah ini;

Tabel 5. Presentase Kehadiran Peserta Sosialisasi 2

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta tidak hadir
Laki-laki	Perempuan			
10	8	18	100%	0

Pada sosialisasi ke 3 juga meningkat hal ini menunjukkan semakin banyak siswa dan warga setempat antusias untuk bisa mengikuti kegiatan ini yang ditunjukkan dengan daftar hadir peserta sosialisasi yang semakin bertambah.

Tabel 6. Presentase Kehadiran Peserta Sosialisasi 3

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta tidak hadir
Laki-laki	Perempuan			
10	10	20	100%	0

2. Ketercapaian Tujuan Pelatihan

Ketercapaian tujuan pengabdian ini dapat dinilai sangat baik yang didapat dari nilai angket tentang minat belajar dan motivasi siswa yang diberikan sebelum dilakukan pengabdian dan setelah selesai kegiatan pengabdian ini, yang awalnya siswa kurang minat untuk belajar matematika dan tertanam dalam pemikiran bahwa matematika itu sulit, yang pada awalnya untuk bisa menghadiri acara sosialisasi diperlukan dorongan oleh orang tua peserta sosialisasi, namun pada akhirnya mereka mempunyai semangat untuk melakukan sosialisasi itu sendiri tanpa dorongan dari orangtua mereka masing-masing.

Tabel 7. Presentase Kehadiran Ketercapaian

Jenis Kelamin	Senang Belajar Matematika	Tidak senang Belajar Matematika
Laki-laki	20%	80%
Perempuan	40%	60%

Dari hasil angket yang diberikan sebelum dilakukannya pengabdian didapat persentase bahwa masih sangat banyak siswa yang kurang senang belajar matematika berdasarkan hasil wawancara terdapat banyak pendapat diantaranya yaitu “kurang paham materinya”, “gurunya galak”, “matematika sulit”, bahkan ada yang berpikiran pasti tidak mengerjakan matematika saat ada soal-soal. Sehingga dilakukan pengabdian matematika rekreasi pada peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan cara belajar menggunakan permainan. Setelah dilakukannya pengabdian ada sedikit peningkatan yang telah dicapai pada seperti yang terlihat pada tabel berikut ini

Tabel 8. Presentase Kehadiran Ketercapaian

Jenis Kelamin	Senang Belajar Matematika	Tidak senang Belajar Matematika
Laki-laki	50%	50%
Perempuan	70%	30%

Dari hasil angket feedback setelah acara ataupun kegiatan pengabdian dengan tema “Matematika Rekreasi” yang telah dilakukan. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi dan minat belajar seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.6. Sehingga dari hasil peningkatan tersebut dapat dikategorikan “baik” dan diharapkan motivasi dan minat belajar peserta pengabdian yang berstatus sebagai siswa-siswi di tingkat SD ataupun SMP tetap terjaga dan semakin baik untuk belajar matematika di sekolah masing-masing.

Dari kegiatan pengabdian yang bertema “Matematika Rekreasi” terdapat capaian berupa peningkatan motivasi dan minat belajar peserta pengabdian yang berstatus sebagai siswa-siswa SD dan SMP di Dusun Paowan. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini bermanfaat untuk kepentingan masyarakat khususnya masyarakat yang berstatus sebagai peserta didik di Dusun Paowan, sesuai dengan kondisi ataupun permasalahan yang dialami di masa pandemi Covid-19 tahun ini, sehingga kegiatan pengabdian ini layak untuk dilakukan kembali sesuai kondisi dan situasi saat ini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan metode bermain, dengan nama kegiatan matematika rekreasi. Pelaksanaannya dilakukan dengan cara bermain teka-teki timbangan, ambil permen terakhir, problem tumpukan balok, maupun tetrahedron ajaib. Hal ini didasari oleh penyusunan perencanaan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik. Pelaksanaan kegiatan pengabdian tentang Sosialisasi matematika rekreasi pada peserta didik tingkat SD dan SMP di Dusun Paowan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika dapat mencapai sasaran yang diharapkan, dengan adanya observasi lapangan mengenai kebutuhan peserta didik dan orang tua wali peserta didik sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat di wilayah yang menjadi lokasi pengabdian. Kegiatan pengabdian yang sejenis diharapkan dapat dilakukan pada tahun-tahun berikutnya di lokasi lain untuk menjembatani antara pihak perguruan tinggi dan sekolah serta masyarakat untuk ikut serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada STKIP PGRI Situbondo dan Peserta didik SD dan SMP di Dusun Paowan yang antusias menerima tim pengabdian untuk memberikan sedikit pengetahuan yang insyaallah bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- Dian, L., Sari, K., Idayani, D., Munawwir, Z., Hasanah, N., & Noervadila, I. (2021). *01 KELURAHAN ARDIJERO KECAMATAN PANJI SITUBONDO DI TENGAH PANDEMI COVID-19*. 2, 560–564.
- Hadiyanti, N. F. D., Hobri, Prihandoko, A. C., Susanto, Murtikusuma, R. P., Khasanah, N., & Maharani, P. (2021). Development of mathematics e-module with STEM-collaborative project based learning to improve mathematical literacy ability of vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012031>
- Hasanah, N., Hobri, Fatekurrahman, M., Kusuma, M. A., & Hadiyanti, N. F. D. (2021). Development of lesson study for learning community based learning tools using google classroom media and its impact on students' creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1), 0–13. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012017>
- Kusuma, M. A., Susanto, Yuliati, N., Maharani, P., & Hasanah, N. (2021). Thinking process of 7th class students in understanding quadrilateral concepts based on Van Hiele theory. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012012>
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, A. S. S. M. (2016). The application of Google Classroom as a tool for teaching and learning. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(10), 5–8.
- Ayyub, A. (2022). *Tingkat Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19 UPTD SMP Negeri 10 Parepare* [Undergraduate, IAIN Parepare]. [http://repository.iainpare.ac.id/3535/Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya / Slameto | OPAC Perpustakaan Nasional RI](http://repository.iainpare.ac.id/3535/Belajar%20dan%20faktor-faktor%20yang%20mempengaruhinya%20-%20Slameto%20-%20OPAC%20Perpustakaan%20Nasional%20RI). (n.d.). Retrieved July 6, 2022, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1046779>
- Matematika Rekreasi Archives. (n.d.). *Artikel*. Retrieved November 26, 2021, from <http://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id/artikel/tag/matematika-rekreasi/>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya / Slameto*. Jakarta :: Rineka Cipta,.

- Suwaji, U. T., & Wibawa, A. D. (2011). *Modul matematika SMP program BERMUTU: Pemanfaatan matematika rekreasi dalam pembelajaran matematika di SMP* [Teaching Resource]. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. <http://repositori.kemdikbud.go.id/15152/>
- Syahbana, A. (2012). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*.
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v2i01.604>
- Usatnoby, M. C. M. (2020). Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di kelas VIII SMP Negeri Nunufafi Tahun Ajaran 2019/2020. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 5(2), 59–63.
- Yudhawati, U. (2018). Rekreasi Matematika Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Jam Terakhir. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 5(1), 24–31