



Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis *Thinking Smart Game* pada Siswa MI Multiple Sarina

Nur Hasanah^{1*}, Ida Fitriana Ambarsari², Miftahus Surur³, Lusi Endang Sri Darmawati⁴, Fathor Rakhman⁵

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

*email korespondensi: aku.hasanah12@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 01-08-2022

Diterima: 01-08-2022

Diterbitkan: 18-08-2022

Keyword:

Training Motivasi; *Thinking Smart Game*

Kata Kunci:

Training Motivasi; *Thinking Smart Game*

Lisensi:

cc-by-sa

Abstract

Pembelajaran matematika pelajaran yang membutuhkan logika dan daya nalar yang baik maka dibutuhkan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran matematika yang diajarkan secara monoton yang dilakukan oleh guru dapat membuat siswa merasa jenuh dan akhirnya membuat siswa malas dalam belajar. Selain membuat siswa malas belajar terdapat faktor lain yang sudah muncul melalui persepsi mereka sendiri yaitu yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang relatif sulit dan membentuk kesan dan pengalaman secara negatif terhadap matematika yang umumnya dapat berdampak buruk baik bagi motivasi belajar matematika maupun penyesuaian akademik di sekolah. Namun, di sisi lain matematika dianggap penting karena perannya sebagai prediktor yang kuat bagi anak untuk memasuki sekolah formal dibanding keterampilan emosi dan sosial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan training dalam peningkatan Motivasi Belajar Matematika Berbasis *Thinking Smart Game* pada Siswa MI Multiple Sarina untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematika dalam metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu Metode ekspositori, Metode diskusi, Metode praktek dari hasil pengabdian yang didapat dari hasil pengisian angket respon siswa didapat bahwa terdapat 90% siswa yang senang belajar matematika dan masih terdapat 10% siswa yang tidak senang belajar matematika.

Abstrak

Learning mathematics, which requires good logic and reasoning, requires learning innovations that can increase student motivation. Mathematics learning that is taught monotonously by the teacher can make students feel bored and eventually make students lazy in learning. In addition to making students lazy to study, there are other factors that have emerged through their own perceptions, namely those who regard mathematics as a relatively difficult subject and form negative impressions and experiences on mathematics which generally can have a negative impact on both motivation to learn mathematics and academic adjustment at school. However, on the other hand mathematics is considered important because of its role as a strong predictor for children to enter formal school than emotional and social skills. Community service activities in the form of training activities in increasing the Learning Motivation of Mathematics Based on Thinking Smart Game for MI Multiple Sarina Students to help students to be more motivated in learning mathematics in the methods used in this training activity, namely the expository method, discussion method, practice method from the results The dedication obtained from the results of filling in the student response questionnaires showed that there were 90% of

PENDAHULUAN

Reformasi pendidikan telah menuntut adanya suatu perbaikan-perbaikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia[1]. Bangsa ini telah melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, agar diperoleh sumber daya manusia yang berkualitas yang siap bersaing di dunia global[2]. Setelah kita amati, nampak jelas bahwa masalah yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan,[1] baik pendidikan formal maupun informal, dan hal itulah yang menyebabkan rendahnya mutu sumber daya manusia, memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi menjadi keinginan berbagai negara agar menjadi negara yang paling maju[3].

Belajar dari hal kecil yang dimulai pada usia masih tingkatan sekolah dasar sehubungan dengan pembelajaran matematika materi pelajaran yang membutuhkan logika dan daya nalar yang baik maka dibutuhkan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa[4]. Pembelajaran matematika yang diajarkan secara monoton yang dilakukan oleh guru dapat membuat siswa merasa jenuh dan akhirnya membuat siswa malas dalam belajar. Selain membuat siswa malas belajar terdapat faktor lain yang sudah muncul melalui persepsi mereka sendiri yaitu yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang relatif sulit dan membentuk kesan dan pengalaman secara negatif terhadap matematika yang umumnya dapat berdampak buruk baik bagi motivasi belajar matematika maupun penyesuaian akademik di sekolah. Namun, di sisi lain matematika dianggap penting karena perannya sebagai prediktor yang kuat bagi anak untuk memasuki sekolah formal dibanding keterampilan emosi dan sosial[5].

Hal ini merupakan tantangan terbesar yang dialami semua guru mata pelajaran matematika yaitu merubah pola pikir (mindset) siswa yang sudah terbentuk sejak awal yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan dibenci oleh siswa sehingga motivasi belajar merupakan hal yang penting dan perlu diketahui oleh setiap guru dalam peranannya yaitu dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar bagi siswa. Motivasi berkaitan dengan sejumlah keterlibatan siswa dalam aktivitas di kelas seperti dorongan untuk melakukan sesuatu berdasarkan tujuan tertentu, kebiasaan kebiasaan, kebutuhan-kebutuhan dan hasrat tertentu[6].

Agar pembelajaran tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa maka guru bisa memberikan beberapa ice breaking salah satunya *Thinking smart game* dimana permainan ini mengajak anak berpikir cepat dan tepat disetiap menjawab dari soal-soal matematika yang berada dalam game tersebut. Maka, perlunya perhatian terhadap motivasi belajar

matematika salah satu cara yang bisa diupayakan yaitu menggunakan *Thinking Smart Game* pada Siswa MIK Sarina.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu;

- 1) Metode ekspositori, yaitu penyampaian materi dengan memberikan ceramah kepada khalayak sasaran yang dilanjutkan dengan tanya jawab.
- 2) Metode diskusi, yaitu umpan balik dari peserta pelatihan dijadikan bahan untuk didiskusikan dan dicarikan solusi atau pemecahannya.
- 3) Metode praktek, yaitu praktek secara langsung pembelajaran dengan gurunya dengan menggunakan *Thinking Smart Game*

Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut ;

- 1) Persiapan
 - a. Survei lokasi pengabdian kepada masyarakat
 - b. Permohonan ijin kegiatan PKM kepada Pengurus Yayasan dan Kepala MI Multiple Sarina
 - c. Pengurusan administrasi (surat-menyurat).
 - d. Persiapan alat dan bahan serta akomodasi
 - e. Persiapan tempat atau ruangan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu menggunakan salah satu ruang kelas di sekolah tersebut.
- 2) Pelaksanaan Kegiatan
 - a. Pembukaan dan perkenalan kepada khalayak sasaran kegiatan pelatihan ini.
 - b. Presentasi atau penyampaian materi oleh narasumber tentang motivasi belajar matematika
 - c. *Thinking Smart Game*
 - d. Sesi tanya jawab
 - e. Praktek dengan guru
- 3) Penutupan
 - a. Pemberian *door prize* bagi peserta yang mampu menjawab pertanyaan dan aktif dalam kegiatan diskusi.
 - b. Foto bersama dengan peserta pelatihan
 - c. Berpamitan kepada Pengurus Yayasan dan Kepala Sekolah
 - d. Penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dosen yang berjudul "Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis *Thinking Smart Game* pada Siswa MI Multiple Sarina" dengan jumlah siswa 23 orang dan ada 4 guru yang ikut kegiatan ini dilakukan dengan acara tatap muka yang diselenggarakan di Aula pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 06 Juli 2022.

Adapun Agenda kegiatan diawali penyampaian materi, Materi yang diberikan memuat motivasi belajar siswa dan tata cara membangun minat belajar siswa. Selama siswa mengikuti pengabdian tim pengabdian juga didampingi dan dibantu oleh mahasiswa dari STKIP PGRI Situbondo jurusan program studi pendidikan matematika yang berjumlah 3 orang hasil dari pencapaian penyajian materi setiap kegiatan yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut;

Tabel 1. Capaian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	Tahap	Capaian
1.	Pertama	Mampu menumbuhkan motivasi belajar matematika
2.	Kedua	Mampu memahami materi pembelajaran matematika
3.	Ketiga	Menghilangkan mindset matematika susah

Pengabdian ini juga diberikan tugas individu bagi kepada guru-guru untuk selalu memotivasi anak untuk bisa giat belajar matematika dan membuat permainan matematika agar siswa lebih paham dalam belajar matematika. Proses kegiatan dan praktek menggunakan *thinking smart game* dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian dengan harapan permainan dapat diterapkan untuk pembelajaran apa saja dan dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika dalam proses keguatan terlihat bahwa siswa antuasnya sangat tinggi dalam belajar game matematika terlihat dalam foto dibawah ini;



Gambar 1. Proses pemahaman game

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

1. Ketercapaian target jumlah peserta pelatihan

Tabel 2. Presentase Kehadiran Peserta

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta tidak hadir
Laki-laki	Perempuan			
15	12	27	100%	0

Target peserta pelatihan 23 siswa dan 4 orang guru. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 27 orang maka dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta pelatihan adalah 100% atau dapat dinilai sangat baik.

2. Ketercapaian Tujuan

Ketercapaian tujuan pelatihan dapat dinilai baik didapat dari nilai angket siswa. Dalam kurun waktu 1 minggu ada banyak siswa yang mulai menyukai pembelajaran matematika setelah diterapkannya game disaat pembelajaran dengan dilihat dari hasil pengamatan siswa yang awalnya tidak mempunyai daya tarik untuk belajar matematika untuk saat ini sudah terlihat mulai menyukai matematika kemudian dikatakan berhasil dilihat hasil angker yang diisi oleh siswa tersebut. Dengan jumlah persentasi

Tabel 3. Presentase Respon Siswa

Respon Siswa	Persentase %
senang belajar matematika menggunakan permainan	90%
Tidak senang belajar matematika menggunakan permainan	10%

Dari hasil angket tersebut dapat dilihat bahawa banyak siswa yang senang belajar matematika menggunakan permainan dikarenakan untuk usia anak SD memang lebih cenderung kepada pembelajaran yang menyenangkan yang berbasis permainan.

3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi dapat dinilai sangat baik (85%) penilaian ini didapat dari sikap siwaswa saat menjawab soal-soal matematika dengan cepat penguasaan materi ini bukan hanya dirasakan oleh tim pengabdian namun juga dirasakan oleh guru mata pelajaran tersebut.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu siswa dan guru-guru mata pelajaran matematika tim pengabdian melihat adanya masalah yang dialami peserta, diantaranya adalah:

- Guru-guru kurang memperhatikan pembelajaran yang dapat menyenangkan siswa sehingga sepat membuat siswa jenuh
- Kurangnya motivasi untuk belajar matematika
- Mindset* siswa yang mengatakan matematika susah

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan sudah menjawab permasalahan-permasalahan diatas, sehingga besar harapan baik dari tim pengabdian, kepada guru-guru untuk lebih memperhatikan tata cara belajar dan dapat meningkatnya motivasi belajar siswa bukan hanya pada matematika namun pada mata pelajaran lainnya. Harapan pihak sekolah tersebut di sambut dengan kesiapan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dari berbagai program studi STKIP PGRI Situbondo. Kerja sama antara sekolah dan dosen yang salah satunya melalui pengabdian kepada masyarakat memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi peserta didik, guru, kepala sekolah dan sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan praktik telah mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Strategi pembelajaran dan inovasi pembelajaran yang baik akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga sudah seharusnya guru merencanakan pembelajaran terlebih dahulu dan menciptakan hal-hal baru yang membuat suasana kegiatan belajar menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar matematika. Pelaksanaan kegiatan pengabdian tentang training motivasi belajar matematika dalam peningkatan Motivasi Belajar Matematika Berbasis *Thinking Smart Game* pada Siswa MI Multiple Sarina untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematik mencapai sasaran yang diharapkan dikarenakan sebelum pengabdian tim pengabdian melakukan observasi lapangan terlebih dahulu mengenai apa saja yang dibutuhkan 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.

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>
- Krisbiantoro Dwi, H. D. (2017). Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Telematika*, 10(2), 255–256.
- 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>
- Murtikusuma, R. P., Anon, H., Anon, S., Oktavianingtyas, E., Putri, I. W. S., Anon, N., & Insani, K. (2022). The Development of Learning Device of Lesson Study for Learning Community Using Google Classroom and

- Quizizz Media and Their Effect on Students Creative Thinking Skills. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 12(3), 160. <https://doi.org/10.29322/ij srp.12.03.2022.p12323>
- Puspitasari, Y., & Hasanah, N. (2019). *NASIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MANURUL FATA TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018*. 6(1), 34–43.
- Ramadhan, S., Dahlia, A., & Qudsi, R. (2021). *MATEMATIKA DENGAN MODEL TREFFINGER*. 4(5), 1083–1092. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1083-1092>
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1–6.
- Vasil'ev, E. N., & Gorelikov, A. I. (1998). Radiation pattern of the horn with the corrugated flange. *Huagong Kuangshan Jishu/Technology for Chemical Mines*, 27(4), 46–50.