

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 2, Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:

Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat**

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 2, Tahun 2024

Halaman : 1063-1069

WORKSHOP METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN DAN PUZZLE

Zaid Zainal, Nurul Mukhlisa, Kamaruddin Hasan, Wawan Krismanto

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Makassar, Kota Makassar**

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i2.2388>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Zaid Zainal, Mukhlisa, N., Kamaruddin Hasan, & Wawan Krismanto. (2024).
WORKSHOP METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN
PERMAINAN DAN PUZZLE. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam
Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat*, 2(2), 1063–1069. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i2.2388>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (Jurnal AMPOEN):
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat** dengan Visi “*Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam
Publikasi*” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi
pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan
masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan
masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama,
teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di
bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (CC-BY-SA) atau lisensi yang setara
sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya
ilmiah.





WORKSHOP METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN DAN PUZZLE

**Zaid Zainal¹, Nurul Mukhlisa²,
Kamaruddin Hasan³, Wawan
Krismanto⁴**

¹)Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Makassar, Kota Makassar

²)Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Makassar, Kota Makassar

³)Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Makassar, Kota Makassar

⁴)Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Makassar, Kota Makassar

***Korespondensi:**

Email : zzaid@unm.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SD dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh siswa, sehingga memerlukan metode yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka. Workshop ini melibatkan sesi teori, praktik langsung, dan diskusi mengenai strategi penggunaan permainan dan puzzle dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap metode ini, yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata pre-test ke post-test, serta tingginya tingkat kepuasan dan relevansi metode dengan kebutuhan pembelajaran. Implementasi metode ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam matematika.

Kata Kunci: Matematika; permainan; puzzle

Abstract

The workshop aims to enhance the skills of elementary school teachers in creating more engaging and effective lessons. Based on the needs analysis, it was found that mathematics is often perceived as a difficult subject by students, thus requiring methods that can boost their interest and motivation. The workshop included theoretical sessions, hands-on practice, and discussions on strategies for using games and puzzles in teaching. Evaluation results showed an improvement in teachers' understanding of the method, as indicated by the increase in average pre-test to post-test scores, along with high levels of satisfaction and relevance to learning needs. This method's implementation is expected to increase students' active participation and learning outcomes in mathematics.

Keywords: Mathematics; games; puzzle

Riwayat Artikel

Penyerahan : 20/11/2024
Diterima : 21/11/2024
Diterbitkan : 22/11/2024



PENDAHULUAN

Pendidikan matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pemahaman konsep matematika bagi siswa. Namun, pembelajaran matematika seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan motivasi siswa, yang menyebabkan pemahaman materi menjadi terbatas (Nugraha & Setiawan, 2019). Kurangnya minat ini dipicu oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan terbatas pada metode konvensional, sehingga menimbulkan persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik (Fitriana, 2020).

Pembelajaran matematika yang menarik sangat penting untuk dilakukan guna mengubah paradigma negatif tersebut. Metode pembelajaran yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Pendekatan ini berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Pratama (2022), pengajaran yang kreatif dan menyenangkan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti pendekatan berbasis permainan dan puzzle, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar matematika (Sari & Lestari, 2021). Permainan edukatif dan puzzle tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga mengasah kemampuan kognitif dan problem solving mereka. Menurut Rahmawati et al. (2022), pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep yang lebih dalam melalui pengalaman praktis yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, memotivasi, dan penuh antusiasme bagi siswa. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menghilangkan kebosanan dan menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menyenangkan, guru menggunakan berbagai metode inovatif, seperti permainan, musik, cerita, eksperimen, atau kegiatan interaktif lainnya untuk merangsang minat siswa (Hidayat et al., 2020).

Menurut teori pendidikan, suasana belajar yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan kognisi dan afeksi siswa terhadap materi yang dipelajari, termasuk mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Pembelajaran menyenangkan berfokus pada memberikan pengalaman belajar yang positif sehingga siswa merasa nyaman, termotivasi, dan terdorong untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang materi yang diajarkan (Putri & Rahma, 2021). Metode ini juga dapat meningkatkan daya serap siswa karena mereka lebih cenderung memahami konsep dengan baik ketika tidak ada tekanan atau rasa takut untuk membuat kesalahan (Amalia et al., 2022).

Pendekatan berbasis permainan dan puzzle dalam pembelajaran adalah metode yang menggunakan elemen-elemen permainan (game) dan teka-teki (puzzle) untuk membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep tertentu. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa aktif berpartisipasi melalui aktivitas bermain sambil belajar. Elemen permainan melibatkan tantangan, aturan, dan kompetisi yang dirancang dengan tujuan tertentu yang sesuai dengan materi pelajaran. Sementara itu, puzzle sering kali berupa soal atau tantangan yang memerlukan pemecahan masalah dengan cara berpikir logis, kreatif, atau analitis (Yulianti, 2019).

Manfaat utama dari pendekatan berbasis permainan dan puzzle adalah memanfaatkan aspek menyenangkan dari bermain untuk memotivasi siswa. Dengan melibatkan permainan, siswa merasa lebih terlibat, fokus, dan termotivasi untuk belajar, bahkan pada mata pelajaran yang umumnya dianggap membosankan atau sulit (Sutrisno, 2020). Permainan dan puzzle membantu membangun keterampilan kognitif seperti logika, memori,

pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir strategis. Contoh konkret dari pendekatan ini dalam pembelajaran matematika meliputi permainan papan matematika, teka-teki angka, permainan kartu, serta puzzle geometri (Rahmawati et al., 2021).

Pendekatan berbasis permainan juga sering kali melibatkan unsur kolaborasi dan kompetisi yang sehat, mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok atau berlomba dengan cara yang konstruktif. Menurut penelitian, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan eksternal siswa, membantu mereka lebih memahami materi, serta mengurangi kecemasan yang sering dialami saat menghadapi pelajaran yang kompleks seperti matematika (Nugroho & Lestari, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD di berbagai daerah, seperti; Penelitian Rahmawati & Putra (2021) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle matematika secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD dalam materi operasi bilangan. Dalam penelitian ini, siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis puzzle menunjukkan peningkatan rata-rata skor tes sebesar 30% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan ini juga diiringi dengan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Sutoyo & Hidayah (2022) Penelitian ini meneliti penggunaan permainan teka-teki matematika (math puzzles) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan berbasis teka-teki memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan pendekatan tersebut. Tingkat keberhasilan diukur melalui soal analisis yang menunjukkan peningkatan sebesar 25% pada nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen. Sejalan dengan itu Lestari & Nugroho (2023) juga telah melakukan penelitian membahas efektivitas metode permainan puzzle matematika dalam meningkatkan

pemahaman konsep pecahan pada siswa SD kelas 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata kenaikan sebesar 35% dibandingkan dengan sebelum penerapan metode. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan masalah pecahan dalam bentuk permainan, yang mendorong pembelajaran yang lebih aktif.

Kegiatan workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru SD di SD Negeri 17 Parepare tentang penerapan metode pembelajaran matematika berbasis permainan dan puzzle. Workshop ini akan melibatkan pelatihan penggunaan permainan edukatif yang relevan dengan kurikulum serta cara menyusun dan mengaplikasikan puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu para guru meningkatkan motivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari & Yuliana, 2021).

Lebih lanjut, penerapan metode ini juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Studi oleh Santoso (2023) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan berbasis permainan dan puzzle menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, melalui workshop ini diharapkan akan tercipta pembelajaran matematika yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa SD.

METODE PELAKSANAAN

1. Pra Pelaksanaan

Pada tahap ini, sejumlah persiapan dilakukan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan workshop. Adapun langkah-langkahnya meliputi:

a. Analisis Kebutuhan dan Penyusunan Rencana Kegiatan

Tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan melalui diskusi awal dengan pihak sekolah, yaitu guru-guru SD Negeri 17 Parepare, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengalaman

mereka dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan dan puzzle. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menyusun materi workshop yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Koordinasi dan Penjadwalan

Setelah penyusunan rencana selesai, tim melakukan koordinasi dengan sekolah terkait jadwal pelaksanaan workshop, daftar peserta, dan tempat pelaksanaan. Penjadwalan kegiatan disusun dengan mempertimbangkan waktu yang paling efektif untuk guru-guru yang menjadi peserta.

c. Penyusunan dan Pengadaan Bahan Ajar

Materi pelatihan, media permainan, dan puzzle yang akan digunakan dalam kegiatan workshop disiapkan. Pengadaan alat bantu seperti modul pembelajaran, perangkat permainan edukatif, serta contoh puzzle disesuaikan dengan tujuan kegiatan.

2. Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat ini berlangsung sehari penuh, dimulai pukul 08:00 dan berakhir pukul 16:00 WITA. Bertempat di kompleks SD Negeri 17 Parepare, pelatihan ini dipandu oleh tenaga pengajar dari Prodi PGSD Universitas Negeri Makassar. Sebanyak 15 pendidik menghadiri pelatihan ini, terdiri dari 12 orang Perempuan dan 3 orang laki-laki.

Tahap pelaksanaan workshop terdiri dari beberapa kegiatan utama yang dilakukan secara interaktif, meliputi:

a. Pembukaan dan Pengantar Workshop

Workshop dimulai dengan pembukaan oleh pihak sekolah dan tim pelaksana. Pengantar mengenai pentingnya pembelajaran matematika yang menarik serta manfaat pendekatan permainan dan puzzle disampaikan untuk memberikan gambaran awal kepada peserta.



Gambar 1. Penjelasan mekanisme kegiatan

b. Sesi Teori dan Diskusi

Sesi Teori dan Diskusi adalah salah satu bagian penting dari workshop yang bertujuan untuk memberikan landasan pengetahuan yang kuat kepada peserta sebelum mereka menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan dan puzzle di kelas. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai sesi ini:

1) Penyampaian Konsep Dasar dan Prinsip Pembelajaran Menyenangkan

Pada bagian awal sesi ini, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar dari pembelajaran menyenangkan, termasuk teori-teori yang mendasari pendekatan ini. Materi disampaikan oleh fasilitator yang berpengalaman dalam pendidikan berbasis inovasi. Diskusi melibatkan penjelasan mengapa pembelajaran menyenangkan sangat penting, terutama untuk mata pelajaran seperti matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Fasilitator menyoroti manfaat dari pendekatan ini, seperti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil pembelajaran yang lebih baik. Teori-teori pendidikan yang mendukung pentingnya suasana belajar yang positif juga diperkenalkan.

2) Pengantar Metode Permainan dan Puzzle

Peserta mendapatkan pemahaman tentang penggunaan permainan dan puzzle sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Materi mencakup jenis-jenis permainan yang bisa diterapkan di kelas (misalnya, permainan berbasis

angka, permainan logika, dan teka-teki geometri) serta prinsip-prinsip desain kegiatan yang berbasis tantangan edukatif.

Peserta diajak untuk memahami bagaimana permainan dan puzzle dapat disesuaikan dengan materi pelajaran matematika di tingkat SD. Contoh-contoh praktik dari sekolah lain atau dari penelitian pendidikan terkait juga diperlihatkan sebagai studi kasus untuk memperjelas penerapan konsep ini.

3) Diskusi Terbuka dan Tanya Jawab

Setelah mendapatkan materi teori, peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait implementasi metode ini. Diskusi terbuka memungkinkan peserta berbagi pengalaman atau tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran matematika di kelas mereka. Fasilitator akan memberikan masukan, contoh konkret, dan solusi atas tantangan yang diungkapkan peserta.

Diskusi ini juga dirancang untuk membangun pemahaman kolektif, di mana peserta dapat saling memberikan masukan atau ide terkait metode yang bisa digunakan. Pertukaran pengalaman di antara peserta memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif yang memperkaya pengalaman mereka dalam mengajar.

4) Studi Kasus dan Penerapan Langsung

Sebagai bagian dari sesi diskusi, peserta dapat diajak untuk membahas beberapa studi kasus atau contoh penerapan pembelajaran berbasis permainan di berbagai kondisi. Skenario atau tantangan yang relevan akan dibahas, dan peserta diminta untuk memberikan solusi atau ide penerapan. Ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta mengenai adaptasi metode ini sesuai dengan kondisi nyata di kelas mereka masing-masing.

5) Praktik Penerapan Permainan dan Puzzle

Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mencoba menerapkan berbagai permainan dan puzzle dalam pembelajaran matematika. Mereka diminta untuk membuat dan menyusun strategi pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan materi yang akan diajarkan di kelas mereka masing-masing.

6) Diskusi dan Refleksi

Setelah praktik, peserta melakukan diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi selama simulasi pembelajaran. Sesi ini juga memberikan ruang untuk refleksi tentang penerapan metode yang telah dilakukan, serta tanya jawab dengan fasilitator.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana workshop berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Langkah-langkah evaluasi meliputi:

a. Evaluasi Peserta

Peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, kesan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, serta saran untuk perbaikan di masa mendatang.

b. Observasi Praktik Pengajaran

Tim pelaksana melakukan observasi terhadap implementasi metode pembelajaran berbasis permainan dan puzzle yang dilakukan oleh peserta di kelas mereka. Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta mampu menerapkan materi yang telah diberikan.

c. Umpan Balik dan Rekomendasi

Tim pelaksana memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan bagi peserta yang memerlukan penguatan lebih lanjut. Diskusi penutup dilakukan untuk membahas hasil evaluasi secara kolektif dan menetapkan langkah-langkah tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan workshop yang meliputi sesi teori, praktik, dan evaluasi, diperoleh data hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dan puzzle dalam pembelajaran matematika. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, kuesioner, serta observasi penerapan di kelas.

1. Hasil Pre-test dan Post-test

Pre-test dan post-test diberikan kepada peserta workshop untuk mengukur pemahaman sebelum dan setelah pelatihan. Hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test peserta dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

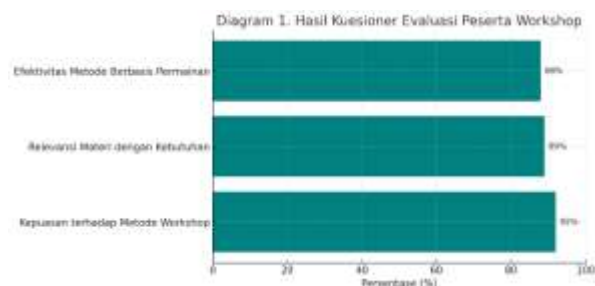
Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Peserta Workshop

No	Kriteria Penilaian	Pre-test (Rata-rata)	Post-test (Rata-rata)
1	Pemahaman Teori	60	85
2	Keterampilan Praktik	55	80
3	Penerapan di Kelas	50	78

Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman peserta dari nilai 60 pada pre-test menjadi 85 pada post-test untuk aspek pemahaman teori. Keterampilan praktik dan penerapan di kelas juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.

2. Hasil Kuesioner Evaluasi Peserta

Kuesioner diberikan kepada peserta untuk mengevaluasi aspek kepuasan, relevansi materi, dan efektivitas metode pembelajaran. Hasil kuesioner ini disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 2. Hasil Kuesioner Evaluasi Peserta Workshop

Keterangan Diagram:

- Kepuasan terhadap metode workshop: 92% peserta merasa puas.

- Relevansi materi dengan kebutuhan: 89% peserta merasa materi sesuai dengan kebutuhan.
- Efektivitas metode berbasis permainan: 88% peserta menilai metode efektif dalam pembelajaran matematika.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa metode workshop mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap pembelajaran berbasis permainan dan puzzle. Peningkatan rata-rata nilai menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dan puzzle efektif untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan pemahaman materi oleh guru SD. Peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa peserta lebih termotivasi untuk mencoba metode baru dalam pengajaran.

Berdasarkan kuesioner, sebagian besar peserta merasa puas dengan materi yang diberikan dan menilai metode yang diajarkan relevan dengan kebutuhan pengajaran mereka. Keterlibatan aktif selama sesi praktik memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh secara langsung, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan mengajar mereka.

Poin Tantangan dan Rekomendasi: Meskipun hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan yang signifikan, beberapa tantangan juga diidentifikasi. Beberapa peserta menyampaikan kesulitan dalam mengadaptasi permainan tertentu untuk materi yang kompleks. Rekomendasi untuk kegiatan mendatang meliputi pelatihan lanjutan dan bimbingan lebih lanjut untuk aplikasi metode berbasis permainan di kelas.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 7 di UPTD SD Negeri 10 Parepare dalam kategori sangat baik dan sangat bermanfaat, sehingga program ini dapat dilanjutkan dengan beberapa saran perbaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Menteri Nadiem Anwar Makarim yang telah membuka Program Kampus Mengajar. Terima kasih juga kepada Bapak/ Ibu Gutu UPTD SD Negeri 10 Parepare selaku mitra, sehingga kegiatan pendampingan berjalan dengan baik. Terima kasih kepada mahasiswa yang tidak lelah untuk belajar dan memberikan dampak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., et al. (2022). Peran Lingkungan Belajar yang Menyenangkan dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(3), 245-258.
- Fitriana, M. (2020). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media Permainan di SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(2), 112-120.
- Hidayat, A., et al. (2020). Pembelajaran Menyenangkan dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 33-45.
- Lestari, R., & Nugroho, D. (2023). Metode Puzzle dalam Pembelajaran Pecahan di SD: Dampaknya terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Matematika Pendidikan*, 10(1), 67-80.
- Nugraha, R., & Setiawan, D. (2019). Analisis Motivasi Belajar Matematika pada Siswa SD dengan Pendekatan Konvensional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-53.
- Nugroho, D., & Lestari, A. (2023). Pembelajaran Inovatif untuk Matematika dengan Pendekatan Permainan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 55-67.
- Pratama, A. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 145-158.
- Putri, R. & Rahma, N. (2021). Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(2), 117-125.
- Rahmawati, L., et al. (2021). Strategi Pengajaran Berbasis Permainan di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 134-146.
- Rahmawati, S., & Putra, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 145-156.
- Rahmawati, I., Subekti, M., & Supriyanto, E. (2022). Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 17(4), 221-230.
- Sari, A., & Lestari, D. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(3), 256-268.
- Santoso, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 89-102.
- Sutrisno, T. (2020). Penggunaan Puzzle Edukatif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 77-85.
- Sutoyo, A., & Hidayah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 87-98.
- Yulianti, S. (2019). Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 9(4), 299-310.