



Vol. 2, No. 3, Tahun 2025

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. 3, Tahun 2025

Halaman : 1279-1286

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE BERMAIN

Witri Lestari , Hawa Liberna, Lin Mas Eva

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI

Artikel di Jurnal AMPOEN

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

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i3.2649>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Lestari, W., Liberna, H., & Eva, L. M. (2024). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE BERMAIN. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 1279–1286. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i3.2649>

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.





Vol. 2, No.3, Maret Tahun 2025

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE BERMAIN

**Witri Lestari¹, Hawa
Liberna², Lin Mas Eva³**

1,2,3)

**Program Studi Pendidikan
Matematika, Universitas
Indraprasta PGRI**

* Email Korespodensi:

witrilestari.unindra@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 15/12/024
Diterima : 16/12/2024
Diterbitkan : 17/12/2024

Abstrak

Pengabdian masyarakat dengan tema "Pembelajaran Matematika dengan Metode Bermain" bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak yang berusia 6-10 tahun di yayasan dompet dan dhuafa (Domyadhu) Tangerang dan Jakarta Timur terhadap matematika melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, metode bermain digunakan untuk menyederhanakan konsep-konsep matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini diantaranya : (1) Meningkatkan Minat Belajar: Metode bermain mampu mengurangi stres dan rasa takut terhadap matematika. Dengan permainan yang menarik, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar matematika, (2) Pembelajaran Interaktif dan Aktif: Melalui kegiatan bermain, siswa secara langsung berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini membuat mereka lebih aktif berpikir dan terlibat dalam pemecahan masalah, (3) Membangun Pemahaman yang Kuat: Konsep-konsep matematika diajarkan melalui permainan yang relevan, sehingga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan aplikatif, (4) Pengembangan Keterampilan Sosial: Beberapa permainan dirancang untuk dilakukan dalam kelompok, yang membantu meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi antar siswa. Secara keseluruhan, metode bermain terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, mengubah persepsi siswa tentang matematika menjadi lebih positif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Metode Bermain

Abstract

Community service with the theme "Mathematics Learning with Play Methods" aims to increase the interest and understanding of children aged 6-10 years at the wallet and dhuafa foundation (Domyadhu) Tangerang and East Jakarta towards mathematics through an interactive and fun approach. In this activity, the play method is used to simplify mathematical concepts which are often considered difficult by students, especially at the elementary education level. The results obtained from this activity include: (1) Increasing interest in learning: The playing method can reduce stress and fear of mathematics. With interesting games, students become more enthusiastic and motivated to learn mathematics, (2) Interactive and Active Learning: Through playing activities, students directly participate in the learning process. This makes them more active in thinking and involved in problem solving, (3) Building Strong Understanding: Mathematical concepts are taught through relevant games, thus helping students understand the material in a more concrete and applicable way, (4) Developing Social Skills : Some games are designed to be played in groups, which helps improve cooperation and communication skills between students. Overall, the play method has proven to be an effective alternative in the mathematics learning process in elementary schools, changing students' perceptions of mathematics to be more positive and enjoyable..

Keywords Mathematics Learning, Play Method



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran fundamental dalam perkembangan berbagai disiplin ilmu lainnya. Pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep matematika dapat mempermudah siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu lainnya (Islam et al., 2021). Sebagai ilmu dasar, matematika menjadi prasyarat yang harus dikuasai untuk dapat mempelajari dan mengembangkan berbagai cabang ilmu pengetahuan lainnya.

Pentingnya matematika tersebut dapat dilihat dari kedudukan mata pelajaran matematika yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Nuraeni, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa matematika dianggap sebagai ilmu yang sangat penting dan menjadi landasan untuk memahami berbagai disiplin ilmu.

Dalam kurikulum pendidikan, matematika memiliki tujuan agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Fitri & Aprilla, 2021). Kemampuan penalaran dan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa tidak hanya bermanfaat untuk menyelesaikan masalah matematika di sekolah, tetapi juga dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari (Anggraini et al., 2020).

Dengan demikian, matematika memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, inovatif, dan kreatif pada siswa.

Pembelajaran matematika di sekolah sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama yang berkaitan dengan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Salah satu masalah utama adalah motivasi belajar siswa yang cenderung rendah. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, yang menyebabkan mereka merasa tidak tertarik untuk belajar (Wirjana & Alim, 2023). Selain itu, metode pengajaran yang masih konvensional, seperti

ceramah dan latihan soal, kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menyulitkan mereka untuk memahami konsep-konsep matematika secara mendalam (Nasution et al., 2023). Keterbatasan fasilitas dan pemanfaatan teknologi pendidikan yang belum optimal juga memperburuk situasi ini, membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan interaktif.

Selain rendahnya motivasi, kecemasan terhadap matematika juga menjadi tantangan signifikan. Banyak siswa merasa cemas dan tidak percaya diri ketika menghadapi tugas atau ujian matematika, yang dapat menghambat kemampuan mereka dalam berpikir jernih dan menyelesaikan masalah. Stigma bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit juga diperkuat oleh pandangan orang tua dan lingkungan sekitar, sehingga menciptakan siklus negatif yang sulit diputus. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta dukungan emosional bagi siswa untuk membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi mata pelajaran ini.

Metode bermain sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan permainan, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sangat penting bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Guntur dan Robyyani, ditemukan bahwa penggunaan metode permainan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam operasi hitung perkalian melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan (Guntur & Robyyani, 2021). Selain itu, metode ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika, sehingga mereka lebih terbuka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, metode bermain memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang

lebih konkret. Sebagai contoh, permainan seperti "memancing bangun ruang" atau "ular tangga bangun ruang" tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik (Syafik, 2006). Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak-anak yang cenderung suka bermain, sehingga mereka dapat belajar sambil bersenang-senang. Dengan demikian, penggunaan metode bermain dalam pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, menjadikan mereka lebih siap menghadapi tantangan akademis di masa depan.

Metode bermain terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat meningkatkan skor minat belajar siswa secara signifikan. Selain meningkatkan minat, metode bermain juga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Dalam penelitian lain, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di kelas II menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode ini memiliki nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (Ikhwan, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa metode bermain tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi matematika. Dengan demikian, integrasi metode bermain dalam pembelajaran matematika dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar.

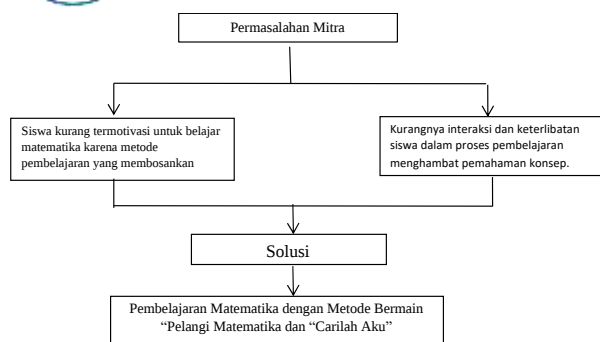
Salah satu tujuan utama adalah untuk menilai sejauh mana metode bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Dengan menerapkan berbagai permainan edukatif, penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan dalam tingkat keterlibatan dan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut. Pengukuran ini dapat dilakukan melalui kuesioner atau wawancara yang dirancang untuk mengevaluasi sikap siswa terhadap pembelajaran matematika.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif, yang berarti melibatkan guru dan siswa sebagai mitra aktif dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat memiliki peran dan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan guru, kegiatan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada dan kebutuhan spesifik siswa. Sementara itu, keterlibatan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan akan meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab mereka terhadap proses belajar.

Langkah-langkah pelaksanaan meliputi:

1. Sosialisasi Program Pengabdian Kepada Pihak Yayasan
Tim melakukan sosialisai program kegiatan sebagai inovasi pembelajaran matematika dengan koordinator dan ketua yayasan mengenai media pembelajaran, ketentuan permainan, dan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Penyuluhan Media Pembelajaran Bermain
Tim melaksanakan kegiatan pengenalan dan penyuluhan media pembelajaran matematika dengan anak – anak yayasan panti asuhan.
3. Penerapan Metode Bermain
Setelah melakukan sosialisasi dan penyuluhan, tim menerapkan metode bermain "Pelangi Matematika dan "Carilah Aku" kepada anak-anak di yayasan Domyadhu tersebut.
4. Evaluasi dan Monitoring
Mengevaluasi efektivitas program dan melakukan monitoring secara berkala.



Gambar 1. Diagram IPTEK Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak di yayasan Domyadhu terhadap konsep-konsep matematika. Berdasarkan pengamatan, anak-anak menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Beberapa hasil positif yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Metode Bermain "Pelangi Matematika"

Metode "Bermain Pelangi Matematika" adalah pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak, khususnya di tingkat dasar. Metode ini menggabungkan konsep bermain dengan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga mengalami langsung melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam implementasinya, metode ini melibatkan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika dasar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu keunggulan dari metode ini adalah kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan berbagai tingkat kemampuan siswa. Dalam model Pembelajaran Pelangi Matematika, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan mereka—tinggi, sedang, dan rendah—dan diberikan tugas yang sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing. Dengan demikian,

setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa serta membuat mereka lebih antusias dan termotivasi dalam belajar matematika (Rahayu & Afriansyah, 2015). Konsep ini menggunakan warna, permainan, dan kegiatan interaktif untuk menjelaskan konsep-konsep matematika. Berikut beberapa unsur penting dari metode ini:

- Penggunaan Warna Pelangi:** Warna pelangi mewakili berbagai aspek dari materi matematika. Misalnya, setiap warna bisa dikaitkan dengan operasi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), bangun geometri, atau konsep bilangan. Penggunaan warna memudahkan anak-anak untuk mengingat dan mengaitkan konsep-konsep tersebut.

Penggunaan warna pelangi tidak hanya membuat pembelajaran matematika lebih menarik, tetapi juga membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Warna-warna cerah dapat menarik perhatian anak-anak dan menciptakan suasana belajar yang positif. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui permainan yang melibatkan pengenalan warna dan konsep matematika secara bersamaan. Dengan demikian, metode "Bermain Pelangi Matematika" menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika sejak dini.
- Permainan Interaktif:** Melalui permainan, siswa diajak untuk berinteraksi dengan materi matematika. Permainan ini dapat berupa kartu warna, puzzle, atau permainan berbasis peran yang melibatkan kerja kelompok. Aktivitas ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar.
- Pembelajaran Kontekstual:** Konsep-konsep matematika disampaikan melalui situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan

anak-anak, seperti menghitung mainan, membagi kue, atau mengukur panjang dengan benda-benda sekitar. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami manfaat matematika dalam kehidupan nyata.

- d. Pembelajaran Visual dan Taktile: Selain menggunakan warna, metode ini juga sering melibatkan alat peraga fisik, seperti blok warna-warni, benda-benda geometris, atau papan permainan. Alat peraga ini memberi pengalaman belajar yang nyata dan konkret, khususnya bagi anak-anak yang lebih mudah belajar dengan cara visual dan kinestetik.
- e. Kolaborasi dan Kompetisi Sehat: Dalam pelaksanaan metode ini, anak-anak sering diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, namun juga diberi tantangan-tantangan kecil dalam bentuk kompetisi yang sehat. Ini meningkatkan motivasi dan semangat mereka dalam belajar matematika.

Metode ini bertujuan untuk menghilangkan stigma bahwa matematika itu sulit atau membosankan, dan sebaliknya mengubahnya menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh warna. Pelangi Matematika dapat diterapkan dalam berbagai topik dasar matematika, seperti bilangan, operasi aritmatika, geometri, dan pengukuran.

2. Penerapan Metode Bermain "Carilah Aku"

Metode "Carilah Aku" dapat diimplementasikan dengan cara menyebarkan berbagai petunjuk atau kartu yang berisi soal-soal matematika di area kelas atau luar ruangan. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan waktu untuk menemukan dan menyelesaikan soal-soal tersebut. Setiap soal yang ditemukan akan memberikan poin, dan kelompok dengan poin tertinggi di akhir permainan akan mendapatkan penghargaan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika tetapi juga bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Metode ini mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam menemukan jawaban, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah unsur-unsur utama dari metode ini:

- a. Permainan Pencarian (Scavenger Hunt): Dalam metode "Carilah Aku," tim abdimas memberikan petunjuk berupa masalah matematika atau teka-teki yang harus dipecahkan oleh siswa untuk menemukan suatu jawaban atau konsep. Misalnya, siswa bisa diberi tugas mencari angka-angka tertentu, bangun geometri, atau menyelesaikan soal-soal matematika dengan petunjuk tersembunyi di sekitar yayasan.
- b. Petunjuk Berlapis: Proses pencarian biasanya dilakukan dengan memberikan serangkaian petunjuk yang saling berhubungan. Setiap petunjuk yang berhasil dipecahkan akan membawa siswa pada petunjuk berikutnya hingga mereka sampai pada solusi akhir. Misalnya, petunjuk pertama bisa meminta siswa untuk menjumlahkan beberapa angka, dan hasilnya akan menjadi petunjuk menuju lokasi atau soal selanjutnya.
- c. Kerja Sama Tim: Metode ini sering kali dilakukan dalam bentuk kelompok untuk meningkatkan kerja sama tim. Setiap anggota kelompok dapat berperan dalam memecahkan petunjuk atau mencari solusi, sehingga mereka saling mendukung dan berbagi ide. Dengan demikian, siswa belajar tidak hanya dari tim abdimas tetapi juga dari teman-temannya.
- d. Pembelajaran Kontekstual: "Carilah Aku" sering kali dikaitkan dengan situasi atau benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep matematika secara kontekstual. Misalnya, petunjuk yang melibatkan pengukuran panjang suatu benda nyata atau menghitung jumlah benda di sekitar.
- e. Motivasi dan Tantangan: Tantangan dalam mencari petunjuk atau menyelesaikan teka-teki matematika ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Adanya unsur permainan dan kompetisi membuat siswa merasa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar matematika. Tantangan yang diberikan bisa disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- f. Penerapan Konsep Matematika: Dalam permainan "Carilah Aku," berbagai konsep matematika bisa diaplikasikan, mulai dari aritmatika dasar, geometri, hingga logika matematika. Misalnya, siswa diminta untuk

menemukan bangun datar tertentu di sekitar mereka atau menghitung hasil operasi bilangan dari petunjuk yang mereka dapatkan.

- g. Evaluasi Tidak Langsung: Dalam metode ini, evaluasi terhadap pemahaman siswa dilakukan secara tidak langsung melalui aktivitas. Siswa tidak hanya diukur dari jawabannya saja, tetapi juga dari proses berpikir mereka dalam memecahkan petunjuk atau teka-teki. Hal ini memberi guru wawasan yang lebih baik mengenai pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Metode "Carilah Aku" menekankan pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar matematika. Metode ini efektif untuk meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, serta kemampuan pemecahan masalah siswa.



Gambar 1. Media permainan



Gambar 2. Proses permainan Pelangi Matematika

Gambar 2. Permainan Pelangi Matematika



Gambar 3. Media permainan "Carilah aku"



Gambar 4. Proses permainan

Gambar 3. Permainan Carilah Aku

Pembahasan:

Metode bermain dalam pembelajaran matematika menawarkan banyak manfaat, tetapi juga ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Dalam pembahasan ini, beberapa poin yang dapat dievaluasi adalah:

- a. Keberagaman Tingkat Pemahaman Siswa: Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama, sehingga meskipun metode bermain menarik, beberapa siswa

mungkin memerlukan bantuan lebih lanjut dalam memahami konsep-konsep tertentu. Guru perlu memperhatikan siswa yang mungkin kesulitan dan memberikan dukungan tambahan.

- b. Kesesuaian Materi dengan Metode Bermain: Tidak semua topik matematika dapat diajarkan secara efektif dengan metode bermain. Beberapa topik yang sangat abstrak atau kompleks mungkin memerlukan pendekatan yang lebih tradisional. Oleh karena itu, penting untuk memilih jenis permainan yang tepat dan relevan dengan materi yang sedang diajarkan.
- c. Manajemen Waktu: Salah satu tantangan dalam menggunakan metode bermain adalah manajemen waktu. Permainan dapat memakan waktu lebih lama dibandingkan metode pengajaran tradisional. Guru perlu merencanakan waktu dengan baik agar permainan tetap efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tanpa mengorbankan pemahaman mendalam.
- d. Keterbatasan Sumber Daya: Metode bermain sering memerlukan alat bantu atau media yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah. Hal ini dapat menjadi kendala, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dana atau akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih kreatif.

Secara keseluruhan, pembelajaran matematika dengan metode bermain memberikan hasil yang sangat positif dalam hal peningkatan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Santi, 2019) menjelaskan bahwa metode bermain dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Penerapan metode belajar harus dimodifikasi untuk memperhitungkan perkembangan anak. Kegiatan bermain dapat memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak (Pratiwi, 2017). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tidak akan terasa monoton ketika diterapkan di dalam kelas yang berorientasi pada hasil belajar, tetapi dapat

menyelenggarakan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Fatonah & Naemah, 2022). Saat anak berinteraksi dalam permainan secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada anak-anak dalam melatih melatih keterampilan sosialnya, melatih keterampilan berbahasa, dan keterampilan mengatur emosi (Fatonah & Naemah, 2022; Kurniati, 2011). Secara umum proses belajar di sekolah dasar mengutamakan penggunaan permainan sambil peserta didik belajar (Nurdiani, 2013)). Metode bermain digunakan karena sesuai dengan kondisi anak yang cenderung masih menyukai bermain dengan teman temannya. Maka guru harus memanfaatkan hal ini untuk mendidik dengan metode bermain. Selain memudahkan untuk menjelaskan materi, metode ini dapat mengasah keterampilan yang dimiliki setiap peserta didik. Namun, guru perlu melakukan perencanaan yang matang untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada, seperti manajemen waktu, pemilihan materi, serta keterbatasan sumber daya. Dengan pendekatan yang tepat, metode bermain dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran matematika dengan metode bermain adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Metode ini melibatkan penggunaan permainan atau aktivitas yang menyenangkan untuk mengajarkan konsep matematika, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sering dianggap sulit atau abstrak. Dengan memanfaatkan permainan yang interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D., Revita, R., & Muhandaz, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Elaborasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Matakognisi

- Siswa SMA. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(3), 303. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i3.10732>
- Fatonah, S., & Naemah, Z. (2022). Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7209–7219.
- Fitri, I., & Aprilla, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (MEA) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 309. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.12904>
- Guntur, M., & Robyyani, L. (2021). Penggunaan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Operasi Hitung Perkalian. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 56–63.
- Ikhwan, L. N. (2018). EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SD NEGERI DEMAKIJO 1. *BASIC EDUCATION*, 7(10), 984–994.
- Islam, S. N., Susilawati, W., & Sugilar, H. (2021). ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL BERPIKIR ABSTRAKSI MATEMATIS BERDASARKAN KRITERIA WATSON. *Jurnal Perspektif*, 5(1), 112. <https://doi.org/10.15575/jp.v5i1.135>
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak Diterbitkan.*
- Nasution, E. Y. P., Muntazhimah, M., & Ningsih, S. Y. (2023). TANTANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SEKOLAH MENENGAH DI EMPAT PROVINSI. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 12(1), 57–70.
- Nuraeni, N. (2019). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN (POE) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.8>
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *EMPOWERMENT:*



- Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85–93.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Rahayu, D. V., & Afriansyah, E. A. (2015). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa melalui model pembelajaran pelangi matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 29–37.
- Santi, A. U. P. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN LET'S PLAY. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10.
- Syafik, A. (2006). Permainan Matematika sebagai Metode Alternatif dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Limit*, 02.
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.