



## ***Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar***

**Rodiyah\*<sup>1</sup>; Nurkhairunnisa Siregar<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan  
<sup>\*1</sup>[jawarodiah@gmail.com](mailto:jawarodiah@gmail.com), <sup>2</sup>[nurkhairunnisasiregar@gmail.com](mailto:nurkhairunnisasiregar@gmail.com)

### **Abstrak**

Bagi sebagian besar siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Hal seperti ini adalah tantangan bagi guru dalam mengajarkan pembelajaran matematika kepada siswa, oleh karena itu guru di tuntut untuk mengubah pola pikir siswa tentang matematika dan guru juga harus mencari solusi agar siswa meminati pembelajaran matematika. Belajar matematika dengan menggunakan metode permainan merupakan salah satu solusi agar siswa tidak bosan dalam belajar matematika, sebab dengan menggunakan metode permainan suasana belajar menjadi berbeda karna ada aktivitas belajar yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu belajar matematika dengan metode permainan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.

**Kata Kunci:** *Matematika; Metode Bermain.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan standar sumber daya manusia. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memberikan pengajaran pada jenjang yang paling awal, yaitu Pendidikan Sekolah Dasar yang menjadi landasan bagi jenjang selanjutnya yang lebih tinggi. Hal ini berlandaskan pada pernyataan bahwa anak adalah generasi penerus dan investasi masa depan bangsa, maka setiap pemerintah harus memprioritaskan Pendidikan Anak Sekolah Dasar (Safitri, Suryani, Fitriani dan Safitri, 2023).

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan serius karena kualitasnya yang rendah dan masalah ini menjadi perhatian bagi seluruh bangsa Indonesia. Indikator rendahnya kualitas pendidikan mencakup kualitas guru yang belum optimal, kurangnya motivasi siswa untuk belajar, serta hasil belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran

untuk mencapai tujuan peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Manurung, Halim dan Rosyid, 2020).

Berdasarkan UU sisdiknas No.20 Tahun 2002 Pasal 40 Ayat 2 menjelaskan bahwa guru dan tenaga kependidikan hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan informasi materi ajar lebih mudah sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Indriyani, Rahmawati, dan Vahlia, 2021).

Belajar merupakan kegiatan yang penting dibudayakan pada karakter anak bangsa, terutama belajar matematika. Hal tersebut disebabkan basis pengetahuan yang berperan dalam perkembangan IPTEK salah satunya adalah pendidikan matematika (Siregar, 2023). Ini berarti bahwa tujuan pendidikan matematika di sekolah harus terlaksana dengan baik. Kita memahami, keberhasilan proses belajar akan ditentukan oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar individu siswa (Guntur, 2021).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis. Walau matematika merupakan mata pelajaran wajib tapi siswa menaruh rasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena begitu tidak menyenangkannya belajar matematika. Kenyataan yang sering dijumpai di lapangan, hingga saat ini masih sangat banyak anak didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sekaligus menyebalkan (Suhendar dan Yanto, 2023).

Pembelajaran matematika merupakan aspek penting dalam pendidikan sebab memiliki pengaruh besar dari belajar matematika untuk perkembangan pengetahuan, teknologi dan kehidupan pribadi manusia, maka sudah pasti matematika memiliki posisi yang penting dalam sistem pendidikan di Indonesia sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang harus dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Siregar, Siregar dan Hasanah, 2020). Namun, tidak dapat dipungkiri hingga saat ini matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sukar, menakutkan, dan membosankan oleh sebagian siswa karena pelajaran matematika dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus-rumus dan angka-angka yang membuat pusing siswa (Pratiwi dan Pujiastuti, 2020).

Pembelajaran matematika yang kurang menarik dan tidak mengikutsertakan peserta didik untuk terjun langsung dalam pembelajaran menjadi salah satu sebab siswa merasa

matematika pelajaran yang sukar, menakutkan, dan membosankan sehingga rasa yang timbul dalam diri siswa tersebut akan menciptakan pembelajaran matematika yang gagal mencapai target yang ditetapkan serta membuat peserta didik kurang semangat dan mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, guru belum sepenuhnya paham bahwa keadaan tersebut menjadi penyebab ketidakbahagiaan peserta didik saat belajar (Nursafitri, Sarifah dan Imaningtyas, 2023). Siswa seringkali menghadapi kesulitan atau kurang minat dalam mempelajari matematika secara konvensional. Oleh karena itu, pendekatan baru yang menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa diperlukan untuk mengatasi tantangan tersebut. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah memadukan pembelajaran matematika dengan elemen permainan (Kalaka, Mustofa dan Dalai, 2023).

Penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat memberikan kontribusi positif terhadap minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika. Siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran matematika ketika mereka dapat belajar melalui permainan yang menarik dan menyenangkan. Permainan membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menciptakan pengalaman positif yang membawa keinginan yang lebih besar untuk belajar matematika. Penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika juga berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih terlibat aktif, dan berpartisipasi dalam aktifitas matematika saat mereka terlibat dalam permainan. Selain itu, permainan juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sekelas, meningkatkan kerja tim, dan memperkuat hubungan interpersonal (Suhendar dan Yanto, 2023).

Menyisipkan permainan merupakan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak dan dapat membantu siswa memahami konsep matematika. Tidak hanya dapat menarik perhatian, tetapi juga dapat membantu mereka memahami konteks pembelajaran. Penggunaan aktivitas bermain dalam pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam suatu kegiatan. Ini juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Maka dari itu, sangat penting untuk mengungkap bagaimana strategi yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua dalam membimbing anak agar dapat terstimulasi perkembangan matematika yang tentunya berkaitan erat dengan aspek perkembangan kognitif anak (Bahrum, Ramdani dan Samsiah, 2023).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan dapat memberikan peluang yang besar untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

mengulas lebih dalam lagi untuk mendeskripsikan tentang belajar matematika yang menyenangkan melalui metode permainan sebagai alternatif pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penyusunan artikel ini didahului dengan suatu penelitian awal berupa pengumpulan data yang menunjang masalah yang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), data diperoleh dari berbagai sumber yang berhubungan dengan hal-hal yang diteliti, berupa buku dan literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini baik itu dari jurnal nasional maupun jurnal internasional.

Semua data yang dikumpulkan baik data primer maupun data sekunder akan dianalisis secara kualitatif yaitu uraian menurut mutu, yang berlaku dengan kenyataan sebagai gejala data primer yang dihubungkan dengan data sekunder. Data disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menjelaskan dan mengumpulkan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan penulisan artikel ini. Berdasarkan hasil pembahasan kemudian diambil kesimpulan sebagai jawaban terhadap permasalahan yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan tinjauan literatur yang di peroleh dari berbagai sumber yang berhubungan dengan jurnal pendidikan yang lokasi penelitiannya di lakukan di padangsidempuan, sangat sedikit ditemukan penelitian yang memfokuskan riset pendidikan yang membahas tentang permainan atau mengaitkan pembelajaran dengan permainan. Hal ini menandakan di lingkungan persekolahan padangsidempuan cukup jarang guru mengaitkan pembelajaran matematika dengan kegiatan bermain.

Apabila dikaji, permainan merupakan salah satu alternatif aktivitas yang dapat dijadikan sebagai metode dalam pembelajaran yang sejalan dengan beberapa teori belajar. Metode bermain sambil belajar dapat membuat situasi belajar siswa lebih aktif (sebagai subyek belajar) dan kondusif (suasana belajar). Ini artinya siswa yang aktif akan terpacu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang lebih sempurna (Chan, 2017). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Agustian (2018) yang menjelaskan bahwa salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat anak merasa *enjoy* atau tidak tertekan dalam melakukannya. Anak justru merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar.

Berhubungan dengan ini, sejumlah penelitian terdahulu mengenai pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui penggunaan permainan di SD telah dikumpulkan dan dianalisis. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang menggunakan permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika dan prestasi siswa di SD. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan cenderung memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika dan mampu menerapkannya dalam konteks yang relevan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian Nursafitri, Sarifah dan Imaningtyas (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan semangat peserta didik sekolah dasar dalam belajar matematika. Peningkatan nilai atau hasil belajar siswa yang diperoleh berkisar dari yang terendah (27,37%), hingga tertinggi (100%), dengan rata-rata peningkatan sebesar 56,04%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain berhasil untuk membangkitkan minat peserta didik sekolah dasar terhadap matematika.

Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Kegiatan bermain dipandang sebagai alat sosialisasi, sebab melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Uliyah & Isnawati, 2019).

Pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui penggunaan permainan di SD memiliki berbagai manfaat dan implikasi penting. Pendekatan ini secara efektif memperkuat pemahaman konsep matematika siswa, meningkatkan prestasi akademik siswa, dan membantu mengembangkan keterampilan matematika secara menyeluruh. Tujuan umum pembelajaran matematika untuk siswa SD adalah mempersiapkan siswa menghadapi perubahan dalam kehidupan nyata melalui latihan berpikir berdasarkan cara berpikir efektif, efisien, jujur, kritis, rasional dan logis. Dalam suatu permainan biasanya tidak hanya berisi hal yang menyenangkan saja tetapi juga adanya suatu tantangan atau tujuan yang harus dicapai oleh pemain permainan tersebut (Suhendar dan Yanto, 2023).

Berdasarkan penelitian (Ardani, 2021) Hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan sederhana di kelas III SD Inpres I Nambaru dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain. Terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yang semula 67,70 pada awal pembelajaran menjadi 72,29 pada siklus I dan kemudian kembali menjadi 80,42 pada siklus II. Bagi siswa kelas III SD Inpres I Nambaru, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika materi pecahan dasar mampu meningkatkan

keterlibatan peserta didik pada materi tersebut. Pembelajaran awal siklus I dan II terlihat peningkatan jumlah siswa pasif dari 40% siswa aktif menjadi masing-masing 60% dan 85%.

Melalui bermain peserta didik akan mendapatkan pengetahuan langsung dari berbagai aspek dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pengetahuan langsung dalam domain kognitif seperti bermain tebak-menebak, teka-teki, video games/play station, permainan dengan memakai peraturan sederhana maupun baku. Melalui bermain tersebut peserta didik akan meningkatkan pengetahuan dan persepsi suatu objek serta pengambilan kesimpulan yang cepat dan tepat dalam arti kecerdasan praktis (Bate'e, Laoli, Dohona dan Lase, 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data di dapatkan bahwa : matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak disukai dan diminati siswa, Oleh sebab itu memberikan suasana belajar yang berbeda dengan menyuguhkan metode permainan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di Sekolah Dasar Padangsidimpuan yang dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan pada siswa sehingga dapat membuat siswa menjadi bahagia dan aktif dalam pembelajaran matematika, serta menyukai gurunya juga. Siswa menjadi menyukai guru dan juga meminati mata pelajaran matematika akan berdampak positif juga pada hasil belajar matematika siswa. Dengan menguasai pembelajaran matematika yang menyenangkan, maka dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Agustian, R. (2018). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 41 Tahun ke-7.
- Ardani, M. A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>.
- Bahrum, M., Ramdani, C., & Samsiah, S. (2023). Strategi Pengembangan Matematika Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Albadar*, 1(2), 1-6.
- Bate'e, A.K., Laoli, J.D., Dohona, S., & Lase, I.W. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding: Confrence of Elementary Studies*, 46-53.

- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123.
- Guntur, M. (2021). Penggunaan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Operasi Hitung Perkalian. *Jurnal SAINS dan Ilmu Pendidikan*, 2 (2), 56-63.
- Indriyani, E., Rahmawati, E.S, & Vahlia, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *EMTEKA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-10.
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78-82.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7-12.
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 7 Nomor 3 Halaman 1807 - 1815 Research & Learning in Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Pratiwi, J.W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 05 No. 02, Juni 2020 <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>.
- Safitri, E, M., Suryani, D.R., Fitriani, & Safitri, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan bagi Anak Usia Dini Melalui Media Fuzzle Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(1), 19-33.
- Siregar, N. (2023). Analisis Kekeliruan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*. Vol. 1, No. 1, 29-45.
- Siregar, N., Siregar, N., dan Hasanah. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa PGSD. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*. Vol.8, No. 02. 199-212.
- Suhendar, A.W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), 18-23.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1).