

Penyuluhan dan Sosialisasi Belajar Matematika Mudah serta Menyenangkan Pada Siswa SMP

Counseling and Socialization of Easy and Enjoyable Mathematics Learning for Middle School Student

Ukti Lutvaidah^{1*}, Prima Pantau Putri Santosa², Lusiana Wulansari³,
Irfan Hadi⁴, Syamsul Hadi⁵, Nia Liska Saputri⁶, Iramdan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Indraprasta Pgri Jakarta

*Email penulis korespondensi: iramdhan18@gmail.com

ABSTRAK

Matematika sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa, terutama di tingkat SMP, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik. Oleh karena itu, kegiatan penyuluhan dengan pendekatan interaktif dan permainan, seperti *game Roll Bottle*, dilaksanakan di SMP PGRI 12 Bogor untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan aplikatif melalui metode diskusi interaktif, media edukasi, dan game edukasi. Peserta kegiatan adalah siswa SMP PGRI 12 Bogor yang menunjukkan antusiasme tinggi selama pelaksanaan. Hasil menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi, lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal, dan merasa bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Saran untuk keberlanjutan kegiatan meliputi pengembangan metode pembelajaran kreatif serta peran guru sebagai fasilitator untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran matematika.

Kata kunci: Penyuluhan, belajar matematika, menyenangkan

ABSTRACT

Mathematics is often considered difficult and less interesting by students, especially at the junior high school level, which can have a negative impact on academic achievement. Therefore, counseling activities with an interactive and game approach, such as the Roll Bottle game, were carried out at SMP PGRI 12 Bogor to increase students' interest in mathematics. The purpose of this activity is to make mathematics learning fun and applicable through interactive discussion methods, educational media, and educational games. Participants in the activity were students of SMP PGRI 12 Bogor who showed high enthusiasm during the implementation. The results showed that students were more active in participating, more confident in solving problems, and felt that mathematics could be learned in a fun way. Suggestions for the sustainability of the activity include the development of creative learning methods and the role of teachers as facilitators to increase students' motivation and academic achievement in mathematics.

Keywords: Counseling, learning mathematics, fun

PENDAHULUAN

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh banyak siswa, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ketidapkahaman dan ketidakminatan ini dapat menghambat proses belajar dan berdampak negatif pada prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pendekatan baru dalam penyuluhan dan sosialisasi belajar matematika yang dapat menarik minat siswa dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penyuluhan yang menyajikan matematika dalam konteks yang relevan dan aplikatif bagi kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi nyata, siswa akan lebih

mudah memahami dan merasakan kegunaan materi tersebut. Selain itu, metode pengajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Melalui artikel ini, diharapkan dapat disajikan berbagai strategi dan metode yang efektif untuk mengubah pandangan siswa terhadap matematika, menjadikannya sebagai mata pelajaran yang tidak hanya menantang, tetapi juga menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat, penyuluhan dan sosialisasi belajar matematika dapat memberikan dampak positif bagi motivasi dan prestasi akademik siswa SMP. Salah satu sekolah yang terus meningkatkan prestasi matematika adalah SMP PGRI 12 Bogor. Dengan upaya dan penyusunan berbagai program, sekolah ini mencoba untuk meningkatkan kualitas. Para pengabdian kepada masyarakat tertarik untuk melaksanakan kegiatan, dengan tujuan agar mampu memberikan bekal pengetahuan pada siswa bahwa Matematika itu tidak sulit, melainkan mudah dan menyenangkan.

BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan adalah : metode diskusi Interaktif yang meliputi

- Mengadakan sesi tanya jawab untuk menggali pemahaman siswa tentang konsep-konsep matematika dasar.
- Mendorong siswa untuk berbagi pengalaman belajar mereka agar dapat menemukan cara yang berbeda untuk memahami materi.

Selain itu menggunakan Media Edukasi dengan cara:

- Memanfaatkan video pembelajaran dan animasi yang menjelaskan konsep matematika dengan cara yang menarik.
- Menyediakan materi dalam bentuk visual dan audio agar siswa lebih mudah memahami.

Metode yang berikutnya adalah dengan game edukasi meliputi :

- Mengembangkan atau menggunakan game edukasi yang fokus pada aspek-aspek tertentu dari matematika, seperti pola bilangan, penjumlahan, atau pengurangan.
- Kegiatan ini dapat dilakukan dalam kelompok untuk meningkatkan kolaborasi di antara siswa.

Kegiatan diikuti oleh 32 siswa kelas 8 SMP PGRI, kegiatan dilakukan pada bulan Januari hingga Maret 2019 di aula sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa SMP PGRI 12 Bogor mengikuti penyuluhan dengan antusiasme yang tinggi saat kegiatan dimulai. *Game Roll Bottle* diperkenalkan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam persiapan, guru telah menyiapkan sejumlah soal matematika yang ditempatkan di permukaan meja atau lantai, sehingga siswa bisa dengan mudah melihat dan mengaksesnya.

Setelah menjelaskan aturan permainan, siswa mulai excited. Mereka diberi penjelasan bahwa setiap siswa akan menggulirkan botol ke atas soal-soal yang telah disiapkan. Ketika botol berhenti di salah satu soal, siswa harus membaca dan menyelesaikan soal tersebut. Dengan cara ini, setiap siswa memiliki peluang untuk berinteraksi dengan berbagai jenis soal matematika.

Saat giliran siswa tiba, mereka berdiri di dekat arena permainan dan dengan penuh semangat menggulirkan botol. Senyum di wajah mereka ketika botol berhenti di salah satu soal yang menarik bagi mereka. Setelah botol berhenti, mereka segera membaca soal tersebut dan berusaha menyelesaikannya, sering kali sambil berdiskusi dengan teman sebangku mereka mengenai cara penyelesaian yang tepat.

Setiap siswa memiliki tiga kesempatan untuk menggulirkan botol, sehingga mereka dapat memilih soal yang berbeda setiap kali. Proses ini tidak hanya membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk mengingat konsep-konsep matematika dengan cara yang praktis dan aplikatif. Ketika mereka menjawab soal, kebanyakan dari mereka tampak lebih percaya diri dan berinisiatif untuk berbagi pemikiran atau strategi mereka dalam memecahkan masalah.

Setelah semua siswa menyelesaikan giliran mereka, guru mengumpulkan jawaban dan memberikan umpan balik. Diskusi diadakan untuk membahas jawabannya, di mana siswa didorong untuk berbagi pengalaman mereka selama permainan. Dalam sesi refleksi ini, mereka berbicara tentang bagaimana permainan itu membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar matematika dan lebih mudah memahami materi yang sulit.

Ketika kegiatan berakhir, suasana penuh kebahagiaan terlihat di wajah siswa. Mereka merasa bahwa pembelajaran matematika tidak hanya bisa dilakukan dengan cara yang konvensional, tetapi juga dapat melibatkan permainan yang menyenangkan. Dengan pengalaman positif ini, diharapkan siswa SMP PGRI 12 Bogor akan terus termotivasi untuk belajar matematika dengan cara yang kreatif dan menarik di masa depan.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Matematika

Setiap siswa memiliki tiga kesempatan untuk menggulirkan botol, sehingga mereka dapat memilih soal yang berbeda setiap kali. Proses ini tidak hanya membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk mengingat konsep-konsep matematika dengan cara yang praktis dan aplikatif. Ketika mereka menjawab soal, kebanyakan dari mereka tampak lebih percaya diri dan berinisiatif untuk berbagi pemikiran atau strategi mereka dalam memecahkan masalah.

Setelah semua siswa menyelesaikan giliran mereka, guru mengumpulkan jawaban dan memberikan umpan balik. Diskusi diadakan untuk membahas jawabannya, di mana siswa didorong untuk berbagi pengalaman mereka selama permainan. Dalam sesi refleksi ini, mereka berbicara tentang bagaimana permainan itu membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar matematika dan lebih mudah memahami materi yang sulit.



Gambar 2. Siswa Menulis angka

Ketika kegiatan berakhir, suasana penuh kebahagiaan terlihat di wajah siswa. Mereka merasa bahwa pembelajaran matematika tidak hanya bisa dilakukan dengan cara yang konvensional, tetapi juga dapat melibatkan permainan yang menyenangkan. Dengan

pengalaman positif ini, diharapkan siswa SMP PGRI 12 Bogor akan terus termotivasi untuk belajar matematika dengan cara yang kreatif dan menarik di masa depan.

Pembahasan

Kegiatan ini menjadi sangat relevan dalam konteks pembelajaran modern yang berfokus pada keterlibatan siswa dan pendekatan yang lebih interaktif. Beberapa penelitian telah menunjukkan pentingnya metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah penggunaan game edukasi, seperti yang diungkapkan oleh Adawiyah dan Safrida (2021). Penelitian mereka menunjukkan bahwa program GESIT membantu siswa dalam belajar materi pola bilangan secara mandiri dan menyenangkan. Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efisien, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar tanpa terikat pada waktu dan tempat. Hal ini sejalan dengan kebutuhan zaman yang menginginkan pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan.

Namun, tantangan dalam pembelajaran matematika sering kali berasal dari peran guru yang terlalu dominan. Menurut Herzamzam dan Dwiprabowo (2020), ketika guru berperan sebagai pusat pembelajaran, siswa cenderung kurang terlibat secara aktif, sehingga membuat matematika terasa membosankan. Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk mengubah peran mereka menjadi fasilitator yang mendorong partisipasi siswa, agar mereka merasa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar.

Selain itu, situasi pandemi Covid-19 telah memunculkan kebutuhan baru untuk mendukung pembelajaran. Hidayah dan Islamiah (2022) melakukan pengabdian masyarakat yang berhasil menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar matematika dengan cara yang menyenangkan, melalui penggunaan buku pedoman belajar jarimatika. Pendekatan ini menunjukkan bahwa bahkan dalam keadaan sulit sekalipun, kreativitas dalam metode pengajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang positif.

Metode lain yang memberikan dampak signifikan adalah teknik berhitung cepat yang diperkenalkan oleh Purwasi dkk. (2023) melalui workshop trachtenberg. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan metode yang inovatif dapat efektif dalam melatih kemampuan dasar berhitung siswa sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap matematika. Pengalaman baru ini menawarkan guru pilihan metode pengajaran yang tidak hanya konvensional, tetapi juga menarik bagi siswa.

Terakhir, Siwi dan Purnama (2023) mencatat pentingnya motivasi bagi anak-anak untuk belajar matematika selama masa liburan sekolah. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tidak hanya mengisi waktu luang tetapi juga mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang menyenangkan dapat dilakukan di luar sekolah, memberikan kesempatan bagi siswa untuk terus menjelajahi dan menikmati matematika dalam suasana yang bebas dan kreatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan penyuluhan dan sosialisasi belajar matematika yang dilakukan di SMP PGRI 12 Bogor menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan berbasis permainan, seperti *game Roll Bottle*, efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang positif yang mengubah pandangan mereka terhadap mata pelajaran ini. Keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi lebih aktif, dan mereka terdorong untuk saling berdiskusi dan berbagi pemikiran, yang semakin memperkaya pengalaman belajar mereka (Saputri,dkk, 2022).

Untuk mencapai keberlanjutan dalam upaya meningkatkan prestasi matematika, disarankan agar sekolah terus mengembangkan metode pembelajaran kreatif dan menyenangkan yang dapat menarik perhatian siswa (Wulansari.dkk, 2023). Penggunaan media edukasi dan game edukasi perlu diperluas untuk mencakup berbagai konsep matematika lainnya (Widiyarto.dkk, 2022). Selain itu, guru diharapkan untuk berperan sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta menjadikan pembelajaran matematika lebih aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Disarankan juga untuk mengadakan sesi refleksi secara berkala, dimana siswa dapat berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam belajar matematika, sehingga dapat menemukan solusi bersama. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan motivasi dan prestasi akademik siswa SMP PGRI 12 Bogor dalam mata pelajaran matematika akan terus meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada para guru dan siswa serta Kepsek SMP PGRI 12 yang mau memberikan waktu dan arahan serta pendapatnya, agar kegiatan berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Safrida, L. N. (2021). Pengembangan dan sosialisasi game edukasi matematika berbasis android “GESIT” sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.
- Herzamzam, D. A., & Dwiprabowo, R. (2020). PKM PENYULUHAN YUK, BERMAIN DENGAN MATEMATIKA DI SDN CIBITUNG KULON 01 PAGI. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42-46.
- Hidayah, N., & Islamiah, N. (2022). Pendampingan belajar matematika metode jarimatika di taman baca karlos. *Ruang Cendekia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 184-188.
- Irfan, A., & Iksaruddin, I. (2022). Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Pada Siswa SMP di Kota Jambi. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat Berkala*, 4(2), 94-101.
- Mawaddah, D. S. (2023). PEMBINAAN PEMBELAJARAN TEMATIK PADA GURU PADA GURU TK/RA DI KECAMATAN JALAN CAGAK. *BAKTI MIFDA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Purwasi, L. A., Alfian, D., Fitriyana, N., Mulyono, D., Refianti, R., & Jayati, R. D. (2023). Workshop Teknik Berhitung Cepat Menggunakan Metode Tracternberg Pada Seluruh Siswa SMP IT Miftahul Jannah Kecamatan Selupu Rejang. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 4(3), 457-462.
- Nurisman, H., Suyana, N., Fahrudin, A., & Widiyanto, S. (2022). Penguatan Literasi Baca Qur'an: Penanaman Karakter Pada Anak-Anak Pedagang Pasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 214-219.
- Nuriyanti, W., Nurisman, H., Widiarto, T., Sutina, S., Zeinora, Z., Kusuma, A. M., ... & Sartono, L. N. (2023). Peran Koperasi Sekolah dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan pada Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 1425-1429.
- Siwi, R. R., & Purnama, M. N. A. (2023). Bimbingan Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan di Bimbel Baskara Dusun Krajan Sidoharjo Pulung Ponorogo Dengan Menggunakan Metode Jarimatika oleh Mahasiswa KPM INSURI Ponorogo Kelompok 8. *Social Science Academic*, 243-252.
- Saputri, N. L., Widiyanto, S., Nugroho, N., & Hadi, I. (2022). Penyuluhan Digital Untuk SMP YWKA 2. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(1), 96-102.

- Wulansari, L., Vernia, D. M., Nurisman, H., Hermanto, H., Widiarto, T., Sutina, S., & Widiyanto, S. (2023). Penyuluhan Pencegahan Perundungan (Bullying) di SMP Kota Bekasi Jawa Barat. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(5), 638-643.
- Widiyanto, S., Hamonangan, R. H., Damayanti, N., Sutina, S., & Widiarto, T. (2022). Kesantunan Bersosial Media Dan Gawai Pada Siswa SMP. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 189-194.