

Pengenalan Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional Maddanda dan Asistensi Mengajar di SDN 65 Tampo

^{1*}Andina Citra Muliani, ¹Sirwanti, ¹Naimah Paronda

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bone

Korespondensi: andinacitramuliani@gmail.com

Abstrak : Berdasarkan persentase bahwa banyak siswa yang tidak bersemangat atau bahkan tidak suka belajar matematika. Maka, di pandang penting metode belajar yang dapat menarik antusias siswa supaya menjadi lebih bersemangat dalam belajar, dengan begitu perlu metode yang strategis. Salah satu hal yang perlu dilakukan yaitu mengajak siswa belajar sembari memberi permainan yang disesuaikan dengan mata pelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, guru berperan penting untuk memfasilitasi pemahaman dan mengarahkan siswa dalam menyelesaikan tantangan matematika. Artikel ini memperkenalkan pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional Maddanda sebagai pendekatan inovatif untuk menarik perhatian, minat dan pemahaman peserta didik mengenai konsep matematika dan mengintegrasikan budaya lokal dengan metode pendidikan yang menyenangkan. Hasil yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini yaitu meningkatnya minat belajar siswa serta pemahaman matematika dasar di sekolah SDN 65 Tampo.

Kata Kunci : Asistensi mengajar, matematika, permainan tradisional maddanda

Abstract: Based on the percentage that many students are not enthusiastic or even like learning math. So, it is important to have a learning method that can attract students' enthusiasm so that they become more enthusiastic in learning, so a strategic method is needed. One of the things that needs to be done is to invite students to learn while giving games that are tailored to the subject. In the learning process, teachers play an important role in facilitating understanding and directing students in solving mathematical challenges. This article introduces Maddanda's traditional game-based mathematics learning as an innovative approach to attract students' attention, interest and understanding of mathematical concepts and integrate local culture with fun educational methods. The expected result of this community service is an increase in students' interest in learning and understanding of basic mathematics at SDN 65 Tampo.

Keyword : Maddanda traditional games, mathematics, teaching assistance

PENDAHULUAN

Menurut teori behavioral, belajar merupakan kemampuan manusia dalam merespon rangsangan yang sampai padanya. Menurut teori kognitif, belajar bisa diartikan sebagai proses membangun persepsi seseorang terhadap objek yang dilihatnya. Jadi, pembelajaran dengan teori ini lebih mengutamakan proses dibandingkan hasil. Menurut teori konstruktivis, belajar merupakan suatu upaya untuk mengkonstruksi suatu pemahaman atau persepsi berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa. Sehingga menurut pandangan teori ini, belajar merupakan suatu proses yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Agar dapat mencapai tujuan akademik, maka perlu diterapkan proses komunikasi dalam pembelajaran sebagai sarana keberhasilan. Dalam hal ini, pertukaran informasi merupakan cara komunikasi yang dilakukan agar siswa dapat lebih memahami materi di sekolah¹.

Guru merupakan garda terdepan dan pelaku perubahan dalam dunia Pendidikan maka peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting, salah satu indikator keberhasilan pembelajaran merujuk pada guru,

sehingga presentase minat belajar yang tinggi ataupun rendah tergantung bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang mampu menyenangkan peserta didik². Hal utama berikutnya yang mesti diperhatikan yaitu bagaimana guru mampu memotivasi siswanya, sebagaimana motivasi itu sendiri adalah desakan dari dalam dirinya maupun dari lingkungan sekitarnya yang mampu menjadikan siswa bergairah tinggi dan bersemangat dalam belajar sehingga mampu menciptakan prestasi belajar yang baik dan memuaskan³. Kemudian senada dengan tujuan dari Pendidikan yaitu meningkatkan potensi dan kecerdasan, maka tugas pokok yang dimiliki guru sebagai tenaga pendidik yaitu mengajar, menuntun, melatih, mengarahkan serta memberikan evaluasi kepada peserta didik sesuai dengan undang-undang No. 14 Tahun 2005⁴.

Matematika merupakan ilmu yang menuntut manusia untuk berfikir secara sistematis. Maka, matematika dipandang penting karena dapat membantu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, disamping itu manusia dalam kehidupannya tidak pernah lepas dari cengkaman matematika, terutama dalam aspek pengembangan cara berpikir. Proses pembelajaran matematika adalah proses penanaman pola pikir yang baik sebagai pengalaman penting siswa namun dalam hal ini perlu kiranya dipersiapkan program yang sesuai status belajar siswa, agar siswa dengan mudah mencerna pengetahuan tentang matematika lalu kemudian siswa dapat menerapkan dengan baik ilmu yang telah diterimanya secara bijaksana⁵.

Tujuan pembelajaran matematika yaitu siswa diharapkan memiliki kapasitas: 1) mengetahui konsep matematika, memaparkan konsep dan mengaktualisasikan konsep, secara tepat, sehingga tepat dalam menguraikan masalah, 2) menggunakan jangkauan pemikiran pada pola dan sifat, menerapkan manipulasi matematika saat pembuatan gagasan sederhana, memperlihatkan struktur faktual, atau menjabarkan argumentasi terkait matematika, 3) memecahkan masalah yang terkait kemampuan mengidentifikasi masalah, menyusun model matematika yang efektif, menuntaskan dan menafsirkan model yang menghasilkan Solusi, 4) memperjelas keadaan atau masalah secara dialektis dengan sarana simbol, tabel, diagram atau media lainnya, 5) memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan, seperti haus akan rasa penasaran yang menstimulus pengetahuan, perhatian, dan minat saat mempelajari matematika, serta karakter optimisme dalam memecahkan masalah⁶.

Fenomena saat ini banyak diantara siswa kurang antusias saat belajar berhitung atau dalam hal ini belajar matematika, Faktor utamanya adalah tidak adanya rasa semangat sehingga menyebabkan siswa sulit memahami matematika¹. Akibatnya pengetahuan dasar tentang ilmu yang dominan membahas angka ini berkurang. Penyebab dari fenomena tersebut bisa saja berawal dari cara belajar yang kurang efektif. Maka, diperlukan cara belajar yang lebih baik agar dapat menarik antusias siswa sehingga dapat membantunya untuk meningkatkan kemampuan berhitung, salah satu metode untuk membantu meningkatkan daya berhitung siswa yaitu proses belajar yang disalingi permainan⁷. Dapat diketahui bahwa dunia siswa cenderung lebih gemar bermain, sehingga untuk menarik antusias belajar siswa diperlukan metode belajar sambil bermain karena menciptakan suasana dan lingkungan yang menyenangkan. Dengan metode yang dimaksud akan sangat membantu menggali minat siswa tanpa paksaan mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai serta kemampuan siswa akan meningkat⁸.

Permainan adalah sarana hiburan yang diminati oleh seluruh kelompok manusia termasuk anak-anak sampai dengan orang dewasa. Terdapat dua ciri permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan sendiri berasal dari kata "main" yang artinya beraktivitas dengan menyenangkan. Kegiatan yang di maksud dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Selanjutnya terkait teknis permainan yang mencakup, jumlah peserta, durasi permainan, tergantung pada kesepakatan yang dibuat oleh peserta yang bermain⁹.

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika merupakan satu diantara beberapa Solusi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa saat belajar matematika oleh¹⁰. Bermain merupakan salah satu praga yang baik untuk mengajarkan siswa matematika, karena membantu siswa untuk memperhatikan dalam jangka waktu yang cukup lama. Selain itu, bermain bisa juga membantu siswa memperoleh pemahaman konsep matematika, Ketika siswa mengeksplorasi sesuatu seperti angka, bentuk dan ukuran melalui permainan, maka itu bisa menjadi alternatif pembelajaran untuk siswa yang tentu lebih menyenangkan dari pada tulisan hitam putih diatas kertas¹¹.

Permainan tradisional salah satu sarana pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan berbasis permainan tradisional membantu tumbuh kembang anak-anak. Di era yang serba digital ini, perlu kiranya diimplementasikan pendekatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang akan menjadikan siswa lebih akrab dalam pembelajaran, dan juga berguna membantu menciptakan sikap kompetitif antar kelompoknya¹².

Permainan tradisional bertujuan menstimulasi pengembangan diri anak utamanya dalam hal berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi, sehingga menciptakan inovasi baru terhadap permainan. Hal ini pula dapat membantu anak dalam berpikir, mengoptimalkan optimisme, membentuk etika baik serta mengajarkan anak bersosialisasi. Permainan tradisional akan efektif jika menjadi bagian dari pembelajaran khususnya bila diterapkan pada anak usia dini¹³.

Permainan engklek (maddanda) adalah salah satu diantara banyaknya permainan tradisional yang umum dikenal. Adapun permainan ini menggunakan gerakan lompat. Permainan ini, umumnya banyak dilakukan anak-anak namun masih ada orang dewasa yang sesekali ikut bermain karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga banyak yang meminatinya. Pada bagian teknisnya pemain menggunakan tempat datar yang biasanya digambar diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompati dengan menggunakan satu kaki melaju dari kotak ke kotak. Permainan ini dapat menstimulus tumbuh kembang anak-anak seperti kecerdasan berhitung dan kemampuan gerak dasar motorik anak, melalui indikasi ini dapat dikatakan bahwa permainan engklek (maddanda) dapat dijadikan sebagai sarana mengedukasi anak-anak karena didalamnya pula terkandung nilai moralitas, dan yang pasti menimbulkan rasa bahagia untuk yang memainkannya¹⁴.

Permainan tradisional maddanda menjadi peluang untuk meningkatkan antusias agar siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, permainan ini bisa dilakukan di luar kelas, sehingga menjadikan suasana pembelajaran lebih interaktif dan tentunya menyenangkan bila dibandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas¹⁵.

Pada permainan maddanda ini penulis membuat variasi dengan memberikan soal pada setiap kotak yang kemudian siswa akan bermain secara bergantian dan mengerjakan soal yang didapatkan dengan melemparkan batu kedalam kotak. Tujuan dari pengabdian ini adalah melestarikan Permainan Tradisional Maddanda sebagai bagian dari budaya lokal serta meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa di SDN 65 Tampo.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan program pengabdian disekolah SDN 65 Tampo ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang berfokus pada kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang dan dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

- Pertemuan 1 (15 Oktober 2024): fasilitator memberikan materi dan soal-soal kepada siswa serta memberikan penjelasan mengenai permainan maddanda.

- Pertemuan 2 (17 Oktober 2024): siswa menjalankan permainan, dimana fasilitator terlebih dahulu memberikan contoh bermain permainan maddanda. Kemudian setelahnya siswa bermain secara bergantian dan mengerjakan soal yang didapatkan dengan melemparkan batu ke dalam kotak yang berisi soal-soal.
- Pertemuan 3 (18 Oktober 2024): pada tahap ini fasilitator memberikan evaluasi berupa angket kepada siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menilai efektifitas dari permainan maddanda ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional maddanda merupakan permainan yang menggunakan gerakan melompat pada bidang datar dengan gambar kotak-kotak. Pada kegiatan ini penulis menggunakan media tali rafia yang dibentuk menjadi 7 petak di lantai di dalam kelas.



Gambar 1. Siswa sedang bermain permainan maddanda

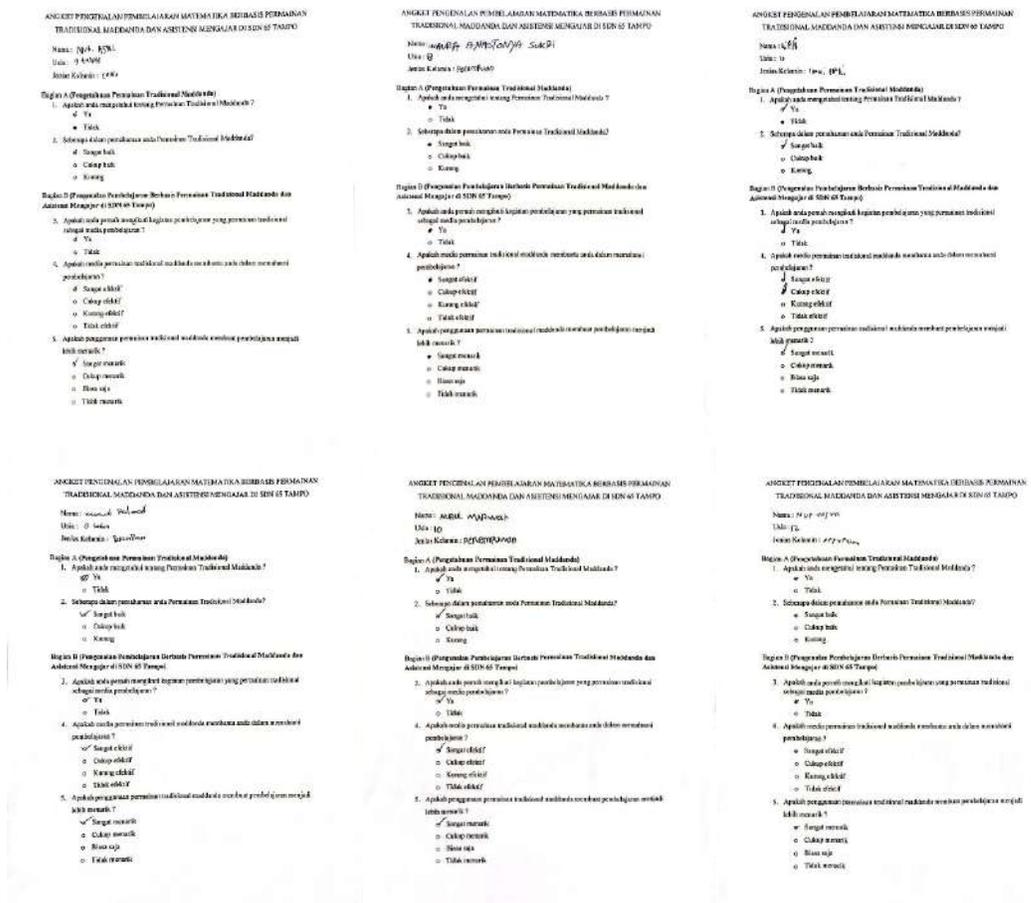
Pada gambar 1 menunjukkan siswa sedang bermain permainan maddanda secara bergantian dengan aturan main sebagai berikut:

- Fasilitator menyediakan media berupa kain yang dijahit membentuk bantal kecil yang berisikan beras.
- Siswa melempar media ke petak yang telah fasilitator siapkan.
- Siswa melompat ke petak berikutnya dengan mengangkat satu kaki, sambil menghindari sentuhan pada garis.
- Petak yang sudah dipilih tidak boleh diinjak oleh siswa.
- Jika siswa sudah menyelesaikan semua petak, siswa harus melempar ke petak yang diinginkan dengan cara membelakangi petak
- Kemudian siswa menjawab soal yang sebelumnya telah disiapkan fasilitator pada setiap petak.



Gambar 2. Siswa menjawab soal

Pada gambar 2 menunjukkan siswa sedang menjawab soal di papan tulis yang dibantu oleh fasilitator dengan menggunakan alat peraga Multiplication Smart Board (Papan Pintar Perkalian) yang berisi perkalian 1 - 10. Alat peraga ini disiapkan oleh fasilitator untuk mempermudah siswa dalam menghafal dan menyelesaikan soal-soal perkalian.



Gambar 3. Angket penilaian siswa

Pada gambar 3 menunjukkan angket penilaian oleh siswa. Berdasarkan angket pada gambar, 6 dari 15 siswa di kelas IV menganggap bahwa permainan tradisional maddanda efektif dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan fasilitator pada saat pelaksanaan kegiatan, siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar matematika.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Siswa tampak lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan maddanda sebagai media. Permainan ini membantu siswa memahami konsep dasar matematika dengan lebih mudah melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan diatas mengenai Pengenalan Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional Maddanda menjadi Langkah yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Permainan ini juga menuntun siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Keberhasilan dari kegiatan ini bisa diukur melalui observasi partisipasi siswa dalam kegiatan. Hal ini terbukti dari antusias siswa menjawab soal, pada saat sebelum permainan siswa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk mengerjakan soal dan pada saat pelaksanaan permainan siswa berlomba-lomba untuk menjadi pemain pertama. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini merupakan strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah SDN 65 Tampo

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini, utamanya pada Masyarakat karena telah menerima dengan tangan terbuka, dan sekolah yang memfasilitasi untuk berkolaborasi, kesuksesan pengabdian ini juga tidak lepas dari beberapa pendapat dan bimbingan yang diterima penulis. Diharapkan hasil pengabdian ini bisa memberikan manfaat yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ramadhani Asiri F, Simarmata R, Barella Y, JI Profesor Dokter H Hadari Nawawi JH, Laut B, Pontianak Tenggara K, et al. Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *J Pendidik Sos Hum*. 2024;3(2):255–66.
2. Wijayanti A, Yanto A. Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial J Pendidik Mat*. 2023;2(1):18–23.
3. Nurrawi AEP, Zahra AT, Aulia D, Greis G, Mubarok S. Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus J Pendidik Mat*. 2023;3(1):29–38.
4. Oktani Haloho. Peran Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Anak Usia Dini Oktani. *J Pendidik dan Konseling*. 2023;5(2):7–12.
5. Zalukhu A, Herman H, Hulu DBT, Zebua NSA, Naibaho T, Simanjuntak R. Kedudukan dan Peran Filsafat dalam Pembelajaran Matematika. *J Educ*. 2023;5(3):6054–62.
6. Anggelina M, Rosyidah U, Setyawati A. Analisis Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Matematika Berbentuk Cerita Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Pekalongan. *J Ilm Mat Realis*. 2023;4(1):89–95.
7. Maria Lily N, Khotimah N, Maarang M. Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;4(1):296–308.
8. Aminah S, Ramawani N, Azura N, Fronika S, Meitha Hasanah S, Salsabillah T. Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Sci Educ J*. 2022;1(2):465–71.
9. Rachman F, Ramadhan ZF, Armanjaya S, Gumantan A, Yuliandra R, Rifqi M. Pelestarian Olahraga Tradisional Melalui Festival Permainan Tradisional Se-Kota Bandar Lampung. *PROFICIO J Pengabdian Kpd Masyarakat*. 2023;4(No.2):2.
10. Nursafitri F, Sarifah I, Imaningtyas I. Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2023;7(3):1807–15.
11. Panjaitan NA, Suriadi A. Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Literasi J Pengabdian Masy dan Inov*. 2023;3(1):126–30.
12. Riadi F, Lestari T. Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *J Kaji Pendidik Dasar*. 2017;6(2):122–9.

13. Aulia D, Sudaryanti S. Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(4):4565–74.
14. Siswa M, Dasar S. Permainan Engklek, Matematika, Kecerdasan Logika Matematika, Neurosains. 2024;11:152–60.
15. Widyastuti LR, Malik LR, Razak A. Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika J Pendidik Mat*. 2020;9(1):19–24.