

Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain

Novita Andriani Panjaitan¹, Agus Suriadi²
Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. A Sofian No. 1A, Padang Bulan,
Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222
Email :¹novitaandrianipjn99@gmail.com ²agusur@gmail.com

Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 1
Februari 2023
DOI:2775-3301&from_ui=yes

Article History

Submission: 09-01-2023
Revised: 09-01-2023
Accepted: 09-01-2023
Published: 01-02-2023

Kata Kunci:

Belajar sambil bermain, Belajar Matematika, Bermain

Keywords:

Learn while playing, Learn Math, Play

Korespondensi:

(Novita Andriani Panjaitan)
(novitaandrianipjn99@gmail.com)

Abstrak

Pengalaman belajar yang positif berasal dari keterlibatan aktif dengan pelajaran dan interaksi yang lebih besar dalam kegiatan belajar. Bermain juga penting untuk perkembangan karena berkontribusi pada kesejahteraan kognitif, fisik, sosial, dan emosional pada anak. Maka dari itu metode belajar sambil bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang baik serta dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk memotivasi anak-anak dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Penggunaan metode belajar sambil bermain seperti ini dapat meningkatkan minat belajar anak supaya tidak merasa bosan dan lebih menyenangkan saat mempelajari pelajaran matematika. Adapun intervensi yang digunakan dalam kegiatan praktikum ini adalah intervensi mezzo dengan menggunakan metode *group work* melalui tahapan secara umum atau *general* yang terdiri dari; Engagement Intake Contract, Assessment, Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, dan diakhiri dengan Terminasi.

Abstract

Positive learning experiences stem from active engagement with lessons and greater interaction in learning activities. Play is also important for development because it contributes to the cognitive, physical, social and emotional well-being of children. Therefore the method of learning while playing is a good learning method and can be applied to learning mathematics. The purpose of this Field Work Practice is to motivate children in learning, especially in mathematics. The use of learning while playing methods like this can increase children's interest in learning so they don't feel bored and have more fun when learning math. The intervention used in this practicum activity is a mezzo intervention using the group work method through general or general stages which consist of; Engagement Intake Contract, Assessment, Planning, Intervention, Evaluation, and ending with Termination.

1. PENDAHULUAN

Beberapa orang mengklaim bahwa mereka tidak pandai dalam hal yang berkaitan dengan matematika, beberapa dari mereka bahkan menyalahkan gen mereka. Namun, keterampilan matematika bukanlah bakat keberuntungan. Masalahnya berasal dari kurangnya relevansi dunia nyata dan berapa banyak yang belajar matematika sejak awal.



Berdasarkan hasil observasi dan assessment yang dilakukan, permasalahan ini juga ditemukan pada beberapa anak di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia. Beberapa anak di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia ini menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan seringkali untuk dihindari bahkan menjadi momok bagi mereka. Jika hal ini terus dibiarkan, maka akan mengakibatkan hasil pembelajaran pada anak tidak maksimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada anak adalah metode belajar sambil bermain. Namun masih banyak orang berpikir bahwa belajar matematika dan bermain berada di dua ujung spektrum yang berlawanan, dimana belajar matematika penuh dengan aturan dan persamaan, sedangkan bermain penuh dengan imajinatif serta menyenangkan. Namun, belajar matematika dan bermain sebenarnya memiliki banyak kesamaan. Keduanya termasuk mengeksplorasi konsep-konsep baru yang menarik dan menemukan hal-hal baru yang menarik.

Salah satu aktivitas yang dipromosikan untuk pembelajaran konsep matematika bagi anak adalah permainan kreatif, karena pembelajaran melalui bermain tersebut dapat membantu anak memahami berbagai konsep matematika melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna (Perry & Dockett, 2010). Permainan matematika kreatif merupakan kreasi pembelajaran matematika melalui aktivitas bermain (Mayeski, 2002; Mirawati, 2014). Menurut Özdogan (2011) aktivitas bermain, termasuk permainan, dapat mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan mendapatkan pemahaman dalam proses matematis seperti penjumlahan, pengurangan dan konsep lainnya.

Bermain merupakan salah satu sarana yang sempurna untuk mengajarkan konsep belajar matematika yang rumit kepada anak-anak. Bermain tidak hanya membantu anak-anak memperhatikan untuk jangka waktu yang lebih lama, tetapi juga membantu anak-anak memperoleh pemahaman konsep matematika yang lebih menyeluruh. Ketika anak-anak mengeksplorasi konsep seperti angka, bentuk, dan ukuran melalui permainan, hal-hal seperti ini menjadi lebih dari sekadar tulisan hitam putih di atas kertas.

Waktu yang dihabiskan anak untuk bermain dengan teman sebaya dan permainan dapat menjadi waktu untuk mempelajari keterampilan baru, melatih kemampuan yang ada, dan membangun minatnya, terutama dalam belajar matematika. Minat dan motivasi penting untuk belajar sehingga bermain dapat digunakan sebagai metode belajar yang fungsional. Di sisi lain anak-anak hidup dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan mereka tumbuh dengan matematika.

Dengan metode belajar sambil bermain ini anak diharapkan tidak akan merasa terbebani bila dirinya sedang belajar, disamping itu metode ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih luwes dan tidak membosankan. Lingkungan belajar seperti ini dibuat bersahabat dengan anak sehingga mereka merasa tidak asing. Pasalnya, jika lingkungan belajar tidak akrab dengan mereka, maka belajar akan dianggap fobia dan berkembang menjadi momok khususnya mata pelajaran matematika.

2. METODE

Pada Praktik Kerja Lapangan II ini, praktikan menerapkan metode belajar sambil bermain dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada anak. Praktik Kerja Lapangan II ini dilaksanakan di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia yang berlokasi di Jl. Karya Baru No. 9 Tj. Rejo, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20154. Adapun metode yang digunakan dalam Praktik Kerja Lapangan I ini yaitu metode *group work* melalui tahapan secara umum atau *general* yang terdiri dari; Engagement Intake Contract, Assessment, Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, dan diakhiri dengan Terminasi.



3. HASIL & PEMBAHASAN



Gambar 1. Pelaksanaan Program

Pada saat pembelajaran matematika, jika anak mengalami kesulitan dalam belajar akan dianggap sebagai sebuah hal yang biasa dan sudah menjadi realita pada umumnya. Hal tersebut disebabkan karena matematika merupakan pelajaran yang menjadi momok menakutkan bagi anak-anak. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sulit untuk dipahami karena abstrak, tidak hanya pada anak tingkat sekolah dasar saja namun hingga mahasiswa di perguruan tinggi sekalipun. Namun, jika dikaji lebih lanjut, kesulitan belajar pada anak merupakan masalah yang harus ditangani sejak dini karena dapat mempengaruhi anak dalam karir akademik selanjutnya.

Beberapa anak di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia juga memiliki masalah dalam hal pembelajaran matematika. Mereka menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan seringkali untuk dihindari bahkan menjadi momok bagi mereka. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dilaksanakan tindakan dengan menerapkan metode belajar sambil bermain. Penerapan metode belajar sambil bermain ini telah dilaksanakan kurang lebih tiga bulan mulai dari 5 September hingga 23 Desember 2022. Dalam rentan waktu tersebut praktikan melakukan intervensi terhadap beberapa anak di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia. Adapun intervensi yang digunakan yaitu intervensi mezzo dan melibatkan tujuh orang anak yang terdiri dari tiga anak perempuan dan empat anak laki-laki. Anak-anak tersebut duduk di bangku sekolah dasar dengan rentang usia 8-10 tahun.

Beberapa tahapan intervensi yang dilakukan dalam pemecahan masalah terhadap masalah diatas yaitu:

1) Engagement, Intake, dan Contract

Proses membangun relasi antara klien dan pekerja sosial serta adanya kesepakatan atau perjanjian mengenai durasi dan hal-hal lain dalam proses intervensi yang akan dilakukan. Pada tahap ini praktikan secara bertahap memulai pendekatan dengan klien melalui percakapan ringan terkait keseharian mereka.

2) Assessment

Tahapan ini dilakukan guna mengkaji dan meninjau lebih lanjut terkait masalah apa saja yang dialami oleh klien. Praktikan melakukan pengumpulan dan analisis data mengenai kondisi klien dan segala sesuatu yang bersangkutan dengannya. Selanjutnya, praktikan melakukan penilaian terhadap data-data tersebut berkaitan dengan penyebab masalah, apa yang akan diubah, sumber-sumber yang memungkinkan maupun potensi serta kekuatan yang dimiliki klien yang dibutuhkan dalam proses perubahan. Dalam proses assessment ini, praktikan menggunakan tools yaitu Kuadran Strenght.



3) Perencanaan Program

Setelah tahap assessment dilakukan dan masalah telah ditemukan, maka selanjutnya praktikan menyusun perencanaan program. Dalam perencanaan program praktikan memilih strategi, teknik dan metode yang didasarkan pada proses assessment masalah. Adapun rancangan program yang akan dilakukan praktikan yaitu dengan menerapkan metode belajar sambil bermain. Pada umumnya dalam proses pendidikan tingkat Sekolah Dasar diutamakan pada metode belajar sambil bermain. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang lebih cenderung suka bermain. Maka hal ini dapat dimanfaatkan untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan mereka dalam pelajaran matematika.

4) Intervensi

Selanjutnya dilakukan tahap intervensi, ditahap ini praktikan melaksanakan program yang telah direncanakan dengan tujuan memberikan perubahan terhadap klien. Disini Praktikan menerapkan metode belajar sambil bermain. Ada beberapa jenis permainan yang dimainkan, diantaranya yaitu permainan menyusun balok dan puzzle. Sembari bermain menyusun balok dan puzzle, mereka juga diarahkan untuk menghitung jumlah keseluruhan balok dan puzzle yang ada, dan menghitung jumlah masing-masing warna balok.

5) Evaluasi

Lalu masuk pada tahap berikutnya yaitu evaluasi. Adapun tujuan dari pada tahap ini adalah untuk memastikan apakah program yang diterapkan mencapai target dan sasaran dengan baik. Dari hasil ujian tertulis yang telah dilakukan seminggu sekali, dapat dilihat perkembangan yang cukup baik pada mereka dalam hal penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.

6) Terminasi

Tahap terakhir adalah terminasi atau pemutusan hubungan antara pekerja sosial dan klien karena klien sudah menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Pemutusan hubungan ini juga dilakukan supaya klien tidak bergantung kepada praktikan dan dapat dilanjutkan oleh pengurus panti asuhan. Dalam *mini project* yang telah dilaksanakan, klien tidak sepenuhnya lagi menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan perlu dihindari.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari praktikum yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa salah satu metode pembelajaran kolaborasi yang baik dan dapat diterapkan pada pembelajaran matematika adalah metode belajar sambil bermain. Metode belajar sambil bermain ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika karena dapat membantu tenaga pendidik dalam mengajar dan membuat anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu, proses belajar dengan metode ini akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta bermakna sehingga berdampak baik pada minat anak dalam belajar matematika.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia yang telah menerima praktikan dengan senang hati dan juga mempermudah segala urusannya dalam melakukan praktikum di Panti Asuhan Hasami Kasih Indonesia. Dan praktikan juga mengucapkan terima kasih kepada Supervisor Sekolah yaitu Bapak Agus Suriadi, S.Sos., M.Si. dan juga



dosen pengampu mata kuliah yaitu Bapak Fajar Utama Ritonga, S,sos., M.Kesos atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama praktikan melakukan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin Adi, Isbandi. (2015). Kesejahteraan Sosial. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Mayeski, M. (2002). *Creative activities for young children, 7th edition*. United States: Delmar
- Mirawati. (2014). Permainan matematika kreatif: Kreasi pembelajaran matematika bagi anak melalui aktivitas bermain. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Dasar SPs UPI 2014* (hlm. 672-678). Bandung: Rizki Press
- Özdoğan, E. (2011). Play, mathematic and mathematical play in early childhood education. *Elsevier: Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15 (4). hlm. 3118–3120
- Perry, B & Dockett, S. (2010). Playing with mathematics: Play in early childhood as a context for mathematical learning, what makes mathematics play?. *Proceedings of the 33rd annual conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia*. Fremantle: MERGA
- Rukminto Adi, Isbandi. (2013). Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301