



Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Dan Bermakna di Kelas Rendah

Sri Enggar Kencana Dewi^{1*}, Dia Pratiwi², Pika Saputri³, Devi Kuernianti⁴, Eli Yuliani⁵

¹²³⁴⁵Universitas Nurul Huda

*E-mail: enggar@unuha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari pembelajaran matematika yang menarik dan bermakna di tingkat sekolah dasar adalah untuk memenuhi harapan siswa. Ketika siswa menikmati proses belajar matematika, hal ini dapat mendorong mereka untuk mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran ini. Selain itu, pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Saat memperkenalkan dan mengajarkan matematika kepada siswa kelas rendah, sangat disarankan untuk memahami perkembangan anak, karena pemahaman ini membantu kita mengaplikasikan konsep-konsep yang sesuai dengan kemampuan anak dan menciptakan suasana yang nyaman, sehingga anak tidak merasa bingung dengan materi yang disampaikan. Dengan memahami tahap perkembangan anak, kita dapat menyajikan materi matematika yang tepat, mencegah munculnya ketakutan terhadap pelajaran ini sejak dini, serta mendukung pembelajaran yang alami melalui aktivitas bermain. Permainan matematika diperkenalkan secara bertahap, dimulai dengan menghitung objek-objek di sekitar atau merasakan peristiwa konkret yang dapat diamati dalam lingkungan. Pengetahuan dan keterampilan dalam permainan matematika diajarkan sesuai dengan tingkat kesulitan, mulai dari konsep yang konkret hingga yang abstrak, dari mudah menuju yang lebih sulit, serta dari yang sederhana lanjut ke lebih kompleks. Kesuksesan permainan matematika sangat bergantung pada kesempatan bagi anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dan diarahkan untuk memecahkan masalah secara mandiri.

Kata Kunci: Matematika, Pembelajaran Menyenangkan, Pembelajaran Bermakna.

Abstract

The aim of interesting and meaningful mathematics learning at the elementary school level is to meet student expectations. When students enjoy the process of learning mathematics, this can encourage them to develop a positive attitude towards this subject. In addition, meaningful learning can improve their understanding of mathematical concepts. In this research, researchers used descriptive qualitative research methods. When introducing and teaching mathematics to lower grade students, it is highly recommended to understand children's development, because this understanding helps us apply concepts that suit the child's abilities and creates a comfortable atmosphere, so that children do not feel confused by the material being presented. By understanding children's developmental stages, we can present appropriate mathematics material, prevent fear of this subject from appearing at an early age, and support natural learning through play activities. Mathematical games are introduced gradually, starting with counting objects around or sensing concrete events that can be observed in the environment. Knowledge and skills in mathematical games are taught according to the level of difficulty, from concrete to abstract concepts, from easy to more difficult, and from simple to more complex. The

success of math games relies heavily on opportunities for children to participate actively and be directed to solve problems independently.

Keywords: *Mathematics, Enjoyable Learning, Meaningful Learning.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Minat ini bisa bersumber dari diri siswa itu sendiri, seperti hasrat, rasa ingin tahu, cita-cita, dan target yang ingin dicapai, maupun dari faktor eksternal yang mendorong mereka. Tanda-tanda minat siswa terlihat jelas melalui keseriusan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, yang tercermin dalam ketekunan dan dedikasi yang mereka tunjukkan. Oleh karena itu, perhatian terhadap minat belajar sangatlah krusial, karena hal ini merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar. Kebutuhan siswa yang mendorong munculnya minat juga menjadi komponen vital yang mendukung aktivitas belajar mereka.

Minat belajar berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa, yang timbul dari ketertarikan, kesenangan, perhatian, dan keinginan untuk belajar tanpa paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan motivasi dan ketekunan yang kuat untuk terus mendalami materi (Ricardo dan Meilani, 2017).

Minat belajar dapat diukur melalui sejumlah indikator, seperti perasaan senang terhadap pembelajaran yang telah dipelajari, fokus dalam kegiatan belajar, keinginan untuk belajar, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan. Salah satu faktor eksternal yang signifikan mempengaruhi minat belajar siswa adalah peran guru. Sebagai pendidik, guru diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dan kreatif dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang menarik. Dengan merancang pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru (Friantini dan Winata, 2019).

Minat belajar pada dasarnya adalah aspek yang nyata yang akan terwujud dalam berbagai gejala, seperti semangat belajar, minat, dan rasa suka terhadap proses belajar. Hal ini dapat tercermin dalam keantusiasan, partisipasi, dan aktivisme siswa selama proses pembelajaran (Syahputra, 2020). Guru memegang peran kunci dalam pendidikan, baik di tingkat anak usia dini, dasar, maupun menengah. Mereka bertanggung jawab secara individu maupun kolektif terhadap pendidikan siswa, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah (Uno, 2022).

Sebagai pengembang ide, peran guru melampaui sekadar pengajaran, mereka juga berfungsi sebagai agen perubahan yang mendorong nilai-nilai dan sikap positif. Para guru diharapkan menjadi panutan yang bisa diandalkan oleh siswa dan masyarakat di sekitarnya. Untuk itu, penting bagi setiap guru untuk memenuhi standar kualitas tertentu, seperti tanggung jawab, kewibawaan, kemandirian, dan kedisiplinan. Selain itu, mereka juga harus memahami norma dan nilai yang berlaku, serta bertanggung jawab atas setiap tindakan dalam proses belajar mengajar di sekolah (Sardiman, 2019).

Dalam profesinya, guru perlu memiliki keberanian untuk mengambil keputusan secara mandiri dalam konteks pendidikan, serta menyesuaikan tindakan mereka dengan

kondisi siswa dan lingkungan yang ada (Uno, 2016). Meskipun saat ini telah tersedia beragam sumber belajar, seperti buku, majalah, jurnal, dan internet, peran guru tetap menjadi kunci dalam mengoptimalkan semua sumber tersebut. Dalam pembelajaran tematik, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik untuk aktif dalam setiap proses belajar. Peran mereka sebagai motivator juga tidak kalah penting, karena tanpa dorongan dan kemauan dari siswa sendiri, pembelajaran tidak akan mencapai tujuan yang ditetapkan. Tanpa kontribusi aktif dari guru, pencapaian pendidikan pasti akan terhambat.

Guru adalah pahlawan tanpa tanda jasa yang memikul tanggung jawab besar dalam mendidik dan membangun generasi bangsa. Tugas mereka tidak hanya terbatas pada penyediaan fasilitas belajar, tetapi juga mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan dalam dunia pendidikan. Ketidakmampuan guru dalam mengikuti perkembangan tersebut tentu saja dapat memengaruhi efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah di sampaikan oleh guru.

Matematika ini adalah salah satu mata pelajaran yang krusial. Selain menjadi dasar yang penting dalam kurikulum, matematika juga merupakan mata pelajaran standar yang diujikan saat siswa melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sayangnya, banyak siswa menganggap pembelajaran matematika sebagai sesuatu yang sulit bahkan menakutkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mulai mengenalkan konsep matematika kepada siswa sejak mereka berada di kelas rendah, agar mereka tidak merasa tertekan atau frustrasi saat mempelajari subjek ini. Materi yang diajarkan pun hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dan tahap berpikir setiap peserta didik.

Mengembangkan rasa ingin tahu mereka secara alami tentang bentuk, ukuran, angka, dan konsep dasar lainnya dalam matematika itu adalah kunci yang sangat penting. Memperhatikan dan menunjukkan ketertarikan terhadap apa yang dikemukakan oleh siswa dapat mendorong mereka untuk berbagi pengalaman dan penemuan mereka. Adanya ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan matematika, hal ini akan semakin meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berpikir, bertanya, dan berbagi pengalaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi para guru untuk memperkenalkan matematika dengan cara yang menarik, agar dapat menumbuhkan minat dan kesadaran siswa dalam belajar. Dengan demikian, siswa akan mengembangkan sikap kreatif dan inovatif. Pembelajaran akan menjadi bermakna jika guru jelas dalam menyampaikan tujuan dan menyajikannya dengan inovasi yang menarik selama proses pembelajaran (Chusna, 2016).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, peran guru sangatlah vital. Proses belajar yang efektif memerlukan penggunaan metode, model, dan media yang tepat. Jika guru gagal menggunakan pendekatan yang sesuai, pemahaman siswa terhadap materi pun akan terganggu. Pemilihan metode dan media harus sesuai dengan kebutuhan serta kesulitan yang dihadapi siswa. Lingkungan belajar yang mendukung juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan mereka terhadap matematika, sehingga hasil belajar peserta didik dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran yang bermakna akan memungkinkan siswa untuk mentransfer pengetahuan yang telah mereka peroleh (Fitri Rahmawati, 2020). Siswa bukan hanya dikenalkan pada cara menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah,

tetapi juga diajarkan untuk mengaplikasikannya dalam konteks yang baru. Dalam konteks ini, Jika siswa memiliki pemahaman mendalam tentang materi yang dipelajari dan mampu mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, maka mereka dapat dianggap telah belajar dengan cara yang berarti atau bermakna (Salsabila, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran matematika dengan pendekatan yang bermakna menjadi topik yang banyak mendapat perhatian. (Rohaeti, 2011) menekankan pentingnya membangun konsep-konsep yang sudah dikenal oleh siswa untuk mencapai pendidikan matematika yang berarti di sekolah. Dengan cara ini, siswa dapat merasakan relevansi pengetahuan yang mereka pelajari terhadap kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk secara aktif mengembangkan pemahaman mereka. Selanjutnya (Gazali dan Atsman, 2024) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran matematika yang bermakna melalui pendekatan kontekstual dapat memberikan hasil yang sangat positif. Penelitian mereka mengungkapkan bahwa motivasi dan minat siswa terhadap matematika meningkat, serta menunjukkan perbaikan kinerja yang mencakup berbagai kategori, dari yang rendah hingga sangat tinggi. Dengan pendekatan ini, semua siswa memiliki kesempatan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika, sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang cukup signifikan adalah peran guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penting untuk merumuskan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: Bagaimana minat belajar matematika siswa di sekolah dasar? Bagaimana peran guru dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa? Dan bagaimana penerapan pendekatan pembelajaran berdampak mempengaruhi minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika? Pertanyaan landasan penelitian tersebut menjadi dalam menetapkan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa, menganalisis peran guru dalam upaya peningkatan minat tersebut, dan menyediakan sejauh mana penerapan pembelajaran yang bermakna dapat berdampak terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya kajian tentang pentingnya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika yang relevan dengan pengalaman nyata siswa, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Gazali dan Atsman, 2024) yang menyatakan bahwa pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Hartati dan Suryani, 2023) Tekanan pentingnya keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran sebagai salah satu faktor kunci dalam menumbuhkan minat belajar siswa, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan informasi melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi dari literatur yang ada (Afrizal, 2019). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan teoritis dan ilmiah mengenai peran etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, mencakup hasil penelitian, buku ilmiah, jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber internet yang relevan dengan peran guru dalam pembelajaran matematika.

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Nusa Raya. Waktu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu pada tanggal 31 Mei 2024. Adapun sumber data yang peneliti peroleh dari 1 orang kepala sekolah, dan 1 orang guru matematika. Teknik dan instrument yang peneliti gunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pengorganisasian, di mana literatur yang akan digunakan diatur dan ditinjau untuk memastikan relevansinya dengan isu yang dibahas. Pada tahap ini, penulis mencari ide, tujuan, dan kesimpulan dari berbagai sumber dengan membaca abstrak, pendahuluan, metode, dan pembahasan, lalu mengelompokkannya ke dalam kategori-kategori tertentu.

Setelah itu, penulis melanjutkan ke tahap sintesis, yang menggabungkan hasil pengorganisasian literatur menjadi sebuah ringkasan yang kohesif, dengan mencari keterkaitan antara berbagai literatur tersebut, dan tahap terakhir adalah identifikasi, di mana penulis mengidentifikasi isu-isu kontroversial yang muncul dalam literatur. Isu-isu ini dianggap sangat penting untuk dianalisis, karena dapat menghasilkan tulisan yang menarik dan bermanfaat bagi pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa guru memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, terutama dalam dua aspek utama: sebagai pengajar dan pelatih. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi siswa, sekaligus mendorong motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam belajar. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan terbukti berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik serta pengembangan keterampilan matematika secara menyeluruh. Selain itu, ditemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan berhasil mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam proses belajar. Studi ini juga menunjukkan bahwa permainan dapat membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep matematika.

Pembahasan

Guru adalah unsur kunci dalam keberhasilan pendidikan. Ketika guru mampu mengajar dengan baik, mereka berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian peserta didik. Peran guru tidak bisa digantikan oleh teknologi, seberapa canggih pun alat yang digunakan, karena tugas guru melibatkan banyak aspek kemanusiaan yang berkaitan langsung dengan setiap individu siswa (Darmadi, 2015).

Dalam proses pendidikan, guru berperan penting dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan peserta didik agar dapat mencapai tujuan hidup mereka. Layaknya orang tua kedua, guru memberikan pengetahuan baru kepada anak-anak usia dini dan berfungsi sebagai fasilitator untuk mengembangkan potensi serta kemampuan dasar mereka secara optimal. Seorang guru profesional memegang peranan yang esensial dalam pembelajaran, berfungsi sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, dan evaluator (Muhammad Suradi dkk, 2021). Hasil wawancara dan observasi mengungkapkan bahwa peran guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar mencakup dua aspek utama: sebagai pengajar dan pelatih.

Peran Guru sebagai Pengajar

Dalam kapasitasnya sebagai pengajar, guru berusaha merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika yang menarik dan inspiratif. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta melakukan evaluasi hasil pembelajaran tersebut. Tugas ini melibatkan penyesuaian antara tujuan, metode, media, sumber, strategi, dan penilaian yang diterapkan. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan, dilanjutkan dengan inti pengajaran, dan diakhiri dengan refleksi. Untuk menilai kemajuan belajar siswa, guru melakukan evaluasi yang biasanya dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Peran Guru sebagai Pelatih

Dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, guru berfungsi sebagai pelatih dengan memberikan latihan yang berkesinambungan serta pengulangan bagi anak-anak. Mengingat bahwa anak-anak adalah peniru yang ulung, penting bagi guru untuk memberikan contoh yang baik agar bisa ditiru. Latihan yang dilakukan meliputi penghitungan dengan jari, penulisan angka, pemecahan masalah, serta pengenalan melalui kegiatan menyanyi dan berhitung. Konsistensi dalam pengulangan aktivitas pun sangat diperlukan agar materi dapat tertanam dalam ingatan anak hingga mereka melanjutkan pendidikan ke sekolah yang lebih tinggi.

Peran Guru Sebagai Pembimbing

Sebagai pembimbing, guru berusaha mendampingi peserta didik selama proses pembelajaran, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan. Seringkali, anak-anak belum sepenuhnya memahami materi mana yang benar dan mana yang salah dalam setiap aktivitas pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, bimbingan dari guru, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar, sangat diperlukan. Dalam perannya ini, guru melibatkan semua peserta didik tanpa diskriminasi, memberikan pengalaman pembelajaran yang sama

kepada semua. Mereka memberikan penghargaan untuk setiap prestasi anak, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta motivasi untuk meningkatkan minat belajar, termasuk memberikan penghargaan berupa pujian, nilai, atau hadiah kecil. Dalam tinjauan sistematis ini, kami mengumpulkan dan menganalisis berbagai penelitian terdahulu mengenai pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui penggunaan permainan di tingkat sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang menarik. Sebagian besar studi menyoroti bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan prestasi matematis siswa. Melalui pengalaman belajar yang menggembirakan siswa cenderung mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep matematika memungkinkan guru untuk menerapkannya dalam konteks yang relevan saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan motivasi siswa. Ketika pembelajaran melibatkan permainan yang menarik, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih aktif. Tak hanya meningkatkan kepercayaan diri, pengalaman positif yang diperoleh dari permainan ini juga mendorong keinginan mereka untuk belajar lebih lanjut. Lebih dari itu, permainan menawarkan cara yang menarik untuk memahami konsep-konsep matematika. Aktivitas ini juga mendorong interaksi sosial antar siswa dan teman sekelas, yang pada akhirnya memperkuat kolaborasi dan hubungan interpersonal di antara mereka.

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan lewat permainan tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap materi matematika, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik serta pengembangan keterampilan matematika secara menyeluruh. Selain itu, integrasi permainan dalam pembelajaran berhasil mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika menjadi lebih positif, sekaligus membangun rasa percaya diri dalam kemampuan mereka untuk mempelajari mata pelajaran ini.

Dalam merancang pembelajaran untuk peserta didik di kelas rendah, sangat penting untuk memahami tahap perkembangan mereka. Pengetahuan tentang perkembangan anak menjadi kunci untuk menyampaikan materi dengan cara yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan pendekatan yang tepat, siswa akan merasa nyaman dan tidak cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pemahaman yang mendalam tentang aspek perkembangan anak, kita dapat menyajikan materi yang relevan, menarik, lebih sederhana dan mendasar bagi mereka, sehingga dapat menghindari ketakutan terhadap matematika sejak dini. Pembelajaran matematika seharusnya berlangsung secara alami melalui aktivitas permainan, di mana permainan matematika dapat diintegrasikan secara bertahap, mulai dari pengalaman konkret sebelum beralih ke konsep yang lebih abstrak.

Teori Robert White (1959) menunjukkan bahwa bermain bagi anak tidak memerlukan imbalan eksternal; mereka bermain semata-mata untuk kesenangan dari aktivitas itu sendiri. Melalui ini, anak-anak meraih kepuasan diri sendiri karena merasa kompeten. Keberhasilan dalam melakukan suatu aktivitas atau menerima umpan balik positif dari lingkungan sekitar sudah merupakan hadiah tersendiri. Dengan demikian, bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk menjelajahi kreativitas dan mengembangkan kemampuan mereka sesuai keinginan dalam konteks yang konstruktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keinginan untuk

mengulangi pengalaman tersebut. Matematika adalah sebuah perjalanan yang dimulai dari konsep-konsep dasar dan berlanjut menuju pemahaman yang lebih dalam dan kompleks. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika sangat bergantung pada seberapa besar kesempatan yang diberikan kepada anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dan dorongan untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Di tingkat sekolah dasar, tujuan utama pembelajaran matematika ada dua. Pertama, Mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan dalam kehidupan nyata melalui pengembangan pola pikir yang efektif, efisien, jujur, kritis, rasional, dan logis. Merupakan Langkah yang penting. Kedua, mereka juga perlu dibekali dengan kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membentuk fondasi penting bagi pemahaman mereka terhadap mata pelajaran lainnya.

Mengingat betapa signifikan pelajaran matematika, sangat penting bagi guru untuk merancang metode pengajaran yang dapat memotivasi dan menginspirasi siswa. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran aktif yang inovatif, menarik, dan efektif. Dengan menciptakan interaksi dinamis antara guru dan siswa, suasana pembelajaran akan menjadi lebih kondusif bagi diskusi terbuka mengenai konsep-konsep matematika, sehingga mampu mendorong kemampuan belajar siswa dan memastikan proses pembelajaran berjalan secara optimal.

Permainan bukan hanya sumber kesenangan, tetapi juga tantangan yang harus ditaklukkan oleh pemain. Dalam konteks pendidikan, permainan didefinisikan sebagai sistem atau program ini melibatkan satu atau lebih permainan yang membuat Keputusan untuk mencapai tujuan tertentu. Tantangan yang terdapat dalam permainan ini mampu memicu motivasi siswa., mendorong mereka untuk belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru merupakan bagian penting dalam pendidikan.

Inovasi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengubah pola pikir siswa terhadap pelajaran matematika menjadi lebih positif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang inovatif. Pendekatan ini menjadikan proses belajar mengajar matematika lebih menggembirakan, sekaligus memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Guru dapat mendesain permainan menggunakan bahan seperti karton, styrofoam, atau buku pop-up, sesuai dengan kreativitas mereka untuk siswa di kelas rendah. Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, sekolah juga perlu menyediakan fasilitas seperti tablet atau komputer yang telah disesuaikan untuk mendukung pembelajaran sambil bermain.

Pembahasan ini akan terfokus dalam konteks antara hubungan antara data dan hasil analisis, penting untuk mempertimbangkan permasalahan atau tinjauan penelitian, serta mengaitkan temuan penelitian dengan teori-teori dan hasil-hasil yang relevan. Selain itu, pembahasan juga akan menjawab pertanyaan mengenai alasan di balik fakta-fakta yang ditemukan dalam data.

KESIMPULAN

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berarti, terutama di bidang matematika. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, mereka dapat merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, misalnya melalui permainan edukatif, pemecahan masalah kontekstual, atau penggunaan alat bantu visual. Pendekatan semacam ini berkontribusi untuk mengurangi rasa takut atau kebosanan siswa terhadap matematika, sekaligus meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Selain itu, guru juga dituntut untuk menyampaikan penjelasan materi pembelajaran yang sederhana dan relevan, guru juga dapat memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk menjelajahi dan memahami konsep-konsep matematika melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, guru juga dapat berperan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna terutama dalam bidang matematika.

Maka dengan itu guru dapat menggunakan pendekatan ini dalam pembelajaran matematika dapat lebih menyenangkan dan bermakna dan mudah dipahami peserta didik. Sehingga dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan motivasi siswa. Siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi saat proses belajar melibatkan permainan yang menarik. Selain meningkatkan kepercayaan diri, pengalaman menyenangkan yang diperoleh dari permainan ini juga menumbuhkan hasrat yang lebih besar untuk mempelajari matematika.

Permainan tidak hanya menyajikan kesenangan, tetapi juga tantangan dan tujuan yang mesti dicapai oleh para pemain. Dalam konteks ini, permainan dapat dipahami sebagai sebuah sistem atau program yang memungkinkan satu atau lebih pemain untuk membuat keputusan dalam mencapai tujuan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: sebagai upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Rajagrafindo Persada.
- Chusna, F. A. (2016). Upaya guru mengatasi kesulitan belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pangenrejo. *Basic Education*, 5(35), 3-292.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Fitri Rahmawati, B. (2020). *Persepsi Guru Sejarah Terhadap Eksistensi Museum Negeri Ntb Sebagai Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1).
- Gazali, R. Y., & Atsnan, M. (2024). Peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa melalui pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika yang bermakna. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 123-134.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rohaeti, E. E. (2011). Transformasi budaya melalui pembelajaran matematika bermakna di sekolah. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 16 (1), 139-147.

- Salsabila, N. H. (2017). Proses Kognitif Dalam Pembelajaran Bermakna. Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya II, Knpmp Ii.
- A.M., Sardiman, Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014)
- Suradi, Muhammad, dkk. (2021). Guru dan Perubahan: Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Suryani, E., & Hartati, H. (2023). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 2 kota Bima. Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi , 6 (1), 115-121.
- Syahputra, B. E., & Afnan, A. (2020). Sebuah Repository Artikel:" Pendeteksian Fraud: Peran Big Data dan Audit Forensik". Jurnal ASET (Akuntansi Riset), 12(2), 301-316.
- Uno, H. B., & Nina Lamatenggo, S. E. (2022). Tugas Guru dalam pembelajaran: Aspek yang memengaruhi. Bumi Aksara.