P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 04, No. 3, Juli 2022

PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN DENGAN MENGGUNAKAN GAMES DI MADRASAH ALIYAH NEGERI WAJO

LEARNING MATHEMATICS MORE ENJOYABLE USING GAMES AT MADRASAH ALIYAH NEGERI WAJO

Muslimin
justinavatar38@gmail.com
MAN Wajo
Jl. Sultan Hasanuddin, Belawa
Wajo, Sulawesi Selatan

Diterima : 08 Juni 2022
Direvisi : 25 Juni 2022
Disetujui : 30 Juni 2022

ABSTRACT

The aim of this paper is to explain how games can make learning mathematics more enjoyable. The problem statement in this paper is, "Can games make learning mathematics fun?" The method of this research used in this research is qualitative, the researcher will convey the data by describing the words of a sentence, the approach of this research descriptive research. The descriptive approach only describes the occurrences of phenomena, tendency, events, and events. According the results of this study, shows that; Students enjoy math subjects whenever they are learned through games, including such mathematic games, mathematical puzzles, and interesting, challenging, and entertaining math stories. As a result, learning in mathematics class becomes more comfortable rather than rigid. Besides that, using these methods can pique students' interest in mathematics and stimulate their brains to think creatively. Learning becomes entertaining, and students' negative perceptions of mathematics, which are seen as complicated, elaborate, too serious, and boring, change to positive perceptions that mathematics is fun, easy, has many benefits, and is entertaining and fun.

Keyword: Learning, Mathematics, Enjoyable, Games

ABSTRAKSI

Tujuan dari tulisan ini untuk menjelasakan games dapat membuat pembelajaran matematika menyenangkan. Rumusan masalah pada tulisan ini adalah, apakah dengan games dapat membuat pembelajaran matematika menyenangkan? Sedangkan metode penelitian pada tulisan ini adalah, penelitian kualitatif, dimana peneliti akan menyampaikan data dengan menguraikan berupa kalimat. Sedangkan jenis penelitian yang dipakai oleh penenlti adalah jenis deskriptif. Dimana pendekatan deskritif hanya mendiskripsikan fenoma, gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa; Peserta didik menyukai mata pelajaran matematika dengan menrapkan games, sehingga peserta didik merasa menyenangkan dengan permainan mathemagic, teka-teki matematis, dan cerita-cerita matematika yang menarik, menantang dan menghibur. Dengan demikian, pembelajaran di kelas matematika menjadi nyaman, dan tidak kaku. Selain itu, melalui metode-metode tersebut dapat merangsang peserta didik tertarik belajar matematika dan merangsang otak mereka untuk berpikir kreatif. Belajar menjadi terhibur, dan persepsi peserta didik terhadap matematika yang selama ini negatif karena dipandang rumit, jelimet, terlalu serius dan membosankan menjadi persepsi positif yakni matematika itu asyik, mudah, banyak manfaatnya, menghibur dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Matematika, Menyenangkan, Permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah semua hak asasi manusia. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas hidup suatu negara. Melalui pendidikan seseorang menjadi pribadi yang berakhlak mulia, berkepribadian, bertanggung jawab, cerdas, sehat jasmani dan rohani, serta dididik, dibina, dan dibimbing untuk mengembangkan segala kemampuan guna bersaing di dunia global.

Untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman tidak mungkin dicapai hanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Kini telah banyak sekali metode pembelajaran yang menarik yang membuat peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, salah satunya ialah dengan menerapkan metode permainan sebagai metode alternatif dalam proses pembelajaran, (Made Wena, 2009).

Sebagai guru harus selalu melakukan perubahan-perubahan untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai cara agar meningkatkan motivasi belajar para peserta didik dengan penggunaan games, metode dan kegiatan pembelajaran yang beragam. Hal ini dikarenakan setiap games dan metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Tidak games dan metode pembelajaran yang dianggap ampuh untuk segala situasi. Games dan metode pembelajaran dapat dianggap efektif pada suatu situasi, namun belum tentu ampuh untuk situasi lain. Maka dari itu para guru dianjurkan untuk menggunakan berbagai games dan metode pembelajaran yang bervariasi, hal ini sangat penting dilakukan agar suasana proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membuat para peserta didik, (Abdul Madjid, 2013).

Pada hakikatnya metode permainan dapat mendukung dalam proses belajar peserta didik, karena selama proses pembelajaran disamping peserta didik dapat bermain mereka juga dapat mengasah keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki. Metode ini lebih sesuai dengan kondisi peserta didik suka bermain dengan materi yang disampaikan oleh guru, dan melalui metode ini pembelajaran akan lebih menarik dan mudah diingat oleh peserta didik, (Ngalim Purwanto, 2010).

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Seorang guru yang akan mengajarkan matematika kepada peserta didiknya, hendaknya mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkannya, yaitu matematika, karena pemahaman dan persepsi masyarakat umumnya beranganggapa bahwa mata pelajaran Matematika marupakan mata pelajaran yang momok, sehingga kebanyakan peserta didik takut untuk mengikuti pelajaran matematika tersebut. Selain itu, guru yang killer, penggunaan media, model, metode dan games yang terbatas, sehingga membuat pembelajaran yang monoton dan mengakibatkan peserta didik bosan untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pejelasan di atas, maka rumusan masalah pada tulisan ini adalah, apakah dengan games dapat membuat pembelajaran matematika menyenangkan? Tujuan dari tulisan ini untuk menjelasakan games dapat membuat pembelajaran matematika menyenangkan.

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didikuntuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Di Indonesia Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dalam standar proses, (Muh. Nurdin A. N., 2022).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian

hasil pembelajaran, dan pengawasan hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, (Kemendiknas RI, 2007).

Pembelajaran yang mampu memberdayakan seluruh potensi peserta didik tertuang dalam enam pilar pendidikan universal yang telah diracanakan oleh UNESCO yaitu; learning to know, learning to do, learning to be, learning to together, learning how to learn, and learning how to trough life. Berdasarkan enam pilar tersebut, peserta didik disyaratkan mau dan mampu meperkayakan pengalaman belajarnya dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungan (learning to live together) sehingga memiliki pemahaman dan pengetahuan (learn to know), (Muh. Nurdin A. N., 2022).

2. Games

Pada awalnya permainan belum mendapat perhatian khusus dari para ahli. Diantara tokoh yang dianggap paling berjasa adalah filsuf Yunani, Plato. Plato merupakan orang pertama yang menyadari akan pentingnya bermain pada anak jika dilihat dari segi nilai praktisnya. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui permainan anak-anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, (Erna Suwangsih dan Tiurlina, 2006).

Sebagaimana yang dijelaskan Shoba D.C dalam bukunya Anak yang Bermain Anak yang Cerdas. Ia mengatakan "bermain adalah pekerjaan anak. Melalui permainan, seseorang memiliki begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin ditingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis, (Shoba Dewey Chugani, 2009).

Hurlock menambahkan arti bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang. Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan, mereka melakukannya secara suka rela tanpa ada paksaan dari luar atau kewajiban, (Elizabeth B. Hurlock, 2011).

Bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, karena disamping memenuhi kebutuhan, bermain juga dapat menambah atau memperkaya pengalaman anak, orang tua atau pendidik dapat memanfaatkannya untuk menanamkan pengertian akan pelajaran misalnya dalam belajar matematika. Merujuk temuan Asma Hasan Fahmi sesungguhnya jika dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak disangsikan lagi keberadaannya. Sejak Islam ada hingga sekarang, pendidikan Islam sangat menghargai dan memperhatikan kebutuhan anak terhadap permainan. Sebab permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan intelegensi dan fisik motorik (jasmaniah) anak, (Kak Andang Ismail, 2012).

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan edukatif juga dapat merangsang indera pemainnya baik pendengaran, penglihatan, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, dan sebagainya. Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif, (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2011).

Dengan demikian dapat dikatakan bermain sambil belajar adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang baik dan pemerolehan mutu yang optimal, yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Dalam pembelajaran dengan bermain dikembangakan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar peserta didik dapat saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Dengan demikian metode permainan (bermain sambil belajar) ini dapat diitegrasikan ke dalam pelajaran matematika. Setiap permainan tidak bisa disebut permainan matematika, karena permainan matematika bukan sekedar membuat peserta didik senang dan tertawa, tetapi harus menunjang tujuan instruksional pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, (Mastur Fauzi, 2013).

3. Pembelajaran Matematika Menyenangkan

Matematika (dari bahasa Yunani Kuno μάθημα *(máthēma)*, berarti "pengetahuan, pemikiran, pengkajian, pembelajaran"), sebelumnya disebut pula ilmu hisab adalah bidang ilmu, yang mencakup studi tentang topik-topik seperti bilangan (aritmetika dan teori bilangan), (Oxford University, 2012), rumus dan struktur terkait (aljabar) (Kneebone G.T., 1963), bangun dan ruang tempat mereka berada (geometri), dan besaran serta perubahannya (kalkulus dan analisis), (LaTorre, Donald R. et al, 2011). Tidak ada kesepakatan umum tentang ruang lingkup yang tepat atau status epistemologisnya, (Armand Borel, 2017).

Menurut (Max Tegmark, 2014), makna dari "Matematika tidak merujuk kepada kenyataan" menyampaikan pesan bahwa gagasan matematika itu ideal dan steril atau terhindar dari pengaruh manusia. Uniknya, kebebasannya dari kenyataan dan pengaruh manusia ini nantinya justru memungkinkan penyimpulan pernyataan bahwa semesta ini merupakan sebuah struktur matematika. Jika kita percaya bahwa realita di luar semesta ini haruslah bebas dari pengaruh manusia, maka semesta haruslah berstruktur matematika.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang menyenangkan mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan prilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran yang menyenangkan juga akan melatih dan menanamkan sikap yang menggembirakan bagi peserta didik dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas peserta didik untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri. Salah satu defenisi belajar yang dapat dikemukakan adalah apa yang ditulis oleh Smith (1980) dalam (Suharsimi Arikunto, 1993): "Learning refers to changes in behavior, change which are attributable to a set of antecedent conditions categorized as experience and training rather than to processes such a maturation, growth, physiology, perseption, or motivation. In addition, the changes in performance, with we define as learning are relatively speaking, permanent rather than transtory; they persist for some time, If only a few minutes. Terdapat dua kata kunci yang penting diperhatikan dalam defenisi di atas, yakni; behavior (tingkah laku) yakni perubahan dalam tingkah laku dan performance(penampilan) dimana seorang peserta didik yang telah melewati suatu proses pembelajaran dengan materi tertentu, akan mengalami perubahan dalam penampilannya baik secara lahiriah maupun secara kejiwaan. Dalam dua istilah tersebut terkait dengan penampilan luar yang dapat diamati secara inderawi maupun kemungkinan isi di dalamnya secara psikologis. Kedua hal tersebut merupakan capaian dari kegiatan yang disebut belajar. Pengalaman belajar setidaknya akan membawa kepada perubahan tingkah laku dan perubahan penampilan dari subjek belajar yang bersangkutan. Oleh karena itu, jika dalam diri seorang subjek belajar tidak terjadi dalam diri mereka perubahan dimaksud di atas, berarti belajar yang dilakukannya tidak berhasil atau paling tidak dianggap telah terjadi stagnasi. Pembelajaran adalah suatu situasi yang tercipta dari interaksi yang berlangsung antara berbagai faktor (multiple factor) ataupun komponen; guru, peserta didik (peserta didik), kurikulum, metode, sarana dan media serta komponen lainnya yang diperlukan. Sedangkan tujuan yang diharapkan dari suatu pembelajaran tiada lain berkisar pada analisis tentang bagaimana cara menghilangkan kesenjangan antara perilaku yang ada sekarang dengan perilaku yang diharapkan di masa yang akan datang setelah pembelajaran itu selesai dilaksanakan. Beberapa variasi kualitas pembelajaran dapat dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran tersebut dikelola sedemikian rupa.

Kemampuan dalam bidang matematika memang sangatlah dibutuhkan. Hal ini membuat pelajaran matematika wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan sekolah. Matematika dapat membekali peserta didik

untuk mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama, ((Wiwin Widaningsih, 2014). Ada beberapa alasan yang mendasari peserta didik perlu belajar matematika di antaranya: 1) matematika sebagai sarana berpikir, 2) sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, 3) sarana mengenal pola-pola hubungan, 4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan, 5) sarana untuk meningkatkan kesadaran. Oleh karena itu, semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar, menengah, hingga tingkat atas, peserta didik dituntut untuk menguasai konsep dasar dalam matematika, (Sri Sutarni, 2013). Dengan demikian, setiap orang dapat berlatih untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari- hari, misalnya: ketika hendak membeli beras, tentu harus mengetahui berapa harga beras dan berapa uang yang perlu dibawa, itu semua akan dapat terpecahkan apabila seseorang menyenangi dan sungguh-sungguh dalam belajar matematika.

Tingkat kecepatan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu media yang menarik dan dapat digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi di zaman saat ini adalah dengan media berupa permainan.

Education game merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk mengajarkan pengguna mengenai pembelajaran tertentu, konsep dari *education game* merupakan melatih pemahaman serta nalar dalam motivasi memainkan *game,* (Hurd & Jenuings, 2009). Dengan media yang mempergunakan permainan, diharapkan peserta didik dapat menyerap dan memahami pelajaran matematika dengan lebih baik. Media pembelajaran dengan permainan dapat dibuat secara modern dengan menggunakan teknologi saat ini, apalagi saat ini memasuki peralihan dari generasi Z yang lahir pada tahun 1995-2010 ke generasi Alpha (*generation Alpha*) yang lahir pada tahun 2010-saat ini. Generasi Z atau yang bisa disebut Generasi Platinum ini adalah generasi ponsel atau generasi komputer *games*. Generasi Z dan generasi Alpha sama-sama dipengaruhi oleh komputer, laptop, gadget, dan internet. Hal tersebut juga yang membuat media konvensional sangat tidak dianjurkan untuk digunakan saat ini, karena guru harus mampu menerapkan multimetode, multistrategi, multimodel, dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran lebih bervariatif, bermakna, tidak membosankan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, (Rusman, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara untuk mendapat data dan informasi. Menurut (John W. Creswell, 2016: 3), metode penelitian merupakan rencana dan prosedur penelitian yang meliputi langkah-langkah berupa dari asumsi-asumsi luas hingga metode-metode terperinci dalam pengumpulan, analisis dan interprestasi data. adanya tanpa dimanipulasi, diatur dengan eksperimen atau test. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dimana peneliti akan menyampaikan data dengan menguraikan berupa kalimat. Menurut Bodgan dan Taylor dalam (Sutrisno Hadi, 2009), mengungkapkan penelitian kualitatif ialah prosedur penelitian yang menghsilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sedangkan jenis penelitian yang dipakai oleh penenlti adalah jenis deskriptif. Dimana pendekatan deskritif hanya mendiskripsikan fenoma, gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi. Menurut (J. Lexy Moleong, 2013), deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat atau karakteristik suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, pada suatu waktu atau untuk melihat adanya hubungan tententu antara suatu gejala dan gejala lainnya dalam masyarakat. Selain itu, menurut (Suharsimi Arikunto, 2019: 3), "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian". Dalam penelitian deskriptif fenomena ada yang berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan yang lainnya.

HASIL PENELITIAN

Permasalahan yang dihadapi peserta didik menjadi tidak suka pada pembelajaran adalah metode mengajar yang membosankan atau itu-itu saja, alias monoton. Peserta didik akan luntur semangat belajarnya jika hanya duduk

diam dan mendengarkan Guru ceramah selama jam pembelajaran berlangsung. Mata pembelajaran menjadi sulit di mata peserta didik sehingga mereka tidak menyukainya dapat juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik, dan peserta didik kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar sehingga tidak mendapatkan manfaat setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Kebanyakan peserta didik kurang menyukai pembelajaran matematika karena menurut peserta didik matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan. Penyebab yang mambuat peserta didik tidak menyukai pembelajaran matematika bisa karena lingkungan, materinya kebanyakan rumus, suasana bahkan karena peserta didik itu sendiri.

Peserta didik tidak suka dengan pembelajaran matematika, disebabkan karena dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media dan pembelajaran matematika itu dianggap sulit, rumit dan menguras pikiran, guru belum menerapkan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung, guru terlalu serius dalam menjelaskan materi, kurang senyum/ramah jadi peserta didikya kurang menyukai pembelajaran matematika. Terkadang peserta didik sampai mengantuk mendengar penjelasan. Karena peserta didik hanya di tuntut untuk mendengar dan melihat penjelasan materi pembelajaran tanpa ikut serta aktif dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga sangat berpengaruh pada minat peserta didik terhadap matematika, agar peserta didik lebih cepat memahami materi pembelajaran yang di berikan.

Rata-rata peserta didik tidak menyukai pembelajaran matematika yaitu karena pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berhubungan dengan angka yaitu berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Rata-rata peserta didik sulit untuk mengerti karena masih bingung tentang cara penjumlahan dengan angka yang besar.

Penampilan guru matematika yang terlihat menyeramkan atau yang sering disebut guru killer dan suka menghukum ketika ada yang tidak mengerjakan tugas atau tidak paham beberapa materi, juga menjadi salah satu penyebab peserta didik tidak menyukai matematika.

Guru Matematika juga kurang menyampaikan materinya dengan baik dan dapat dipahami oleh para peserta didik. Ada juga guru yang pilih kasih karena memerhatikan dan melibatkan peserta didik yang terlihat pintar saja dalam mengerjakan suatu soal matematika.

Peserta didik tidak suka dengan pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik mengjadi bosan. Peserta didik juga dari awal sudah tidak menyukai pembelajaran matematika sehingga peserta didik sulit untuk menerima pembelajaran.

1. Peserta didik tidak menyukai pembelajaran Matematika
2. Peserta didik tidak memahami penjelasan guru
3. Peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran
4. Metode ceramah yang dipilih guru tidak tepat
5. Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik
6. Metode yang digunakan kurang dapat memotivasi peserta didik

PEMBAHASAN

Berdasarkan fenomena yang terjadi, perlu bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, dimana guru memberikan sapaan yang baik, apersepsi dan motivasi terkait materi yang akan disampaikan. Perlu ditekankan pula mengenai pentingnya belajar matematika baik manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari atau di masa depan. Perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang praktis, menarik, dan menyenangkan.

Solusinya, para peserta didik harus memahami konsep dasar pembelajaran matematika, guru harus kreatif dalam memilih media, model dan cara pembelajaran serta penuh motifasi untuk membuat bahwa matematika itu asyik.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menanamkan rasa percaya diri kepada anak sejak dini, dan mengubah pola pikir peserta didik agar tidak membenci pembelajaran matematika. Guru juga dapat menggunakan alat bantu atau media untuk mengkonkritkan dengan materi yang di

peserta didiki misalnya dengan sempoa, miniatur, gambar, puzzle, games interaktif berbasis digital, permainan secara kelompok atau individu.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menanamkan rasa percaya diri kepada anak sejak dini, mengatasi kesulitan anak dengan game pada pembelajaran tersebut, mendampingi anak dalam belajar, memberikan motivasi kepada anak dengan hal-hal yang menarik selama proses pembelajaran, melakukan pembelajaran matemaika yang menarik dan menyenangkan, guru harus menggunakan alat peraga untuk mendukung pembelajaran agar peserta didik tidak bosan, dan tidak ada paksaan selama proses pembelajaran tersebut serta guru harus mengembangkan metode yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika.

Meyakinkan peserta didik bahwa pembelajaran matematika itu mudah dan menyenangkan dan memiliki manfaat pada kehidupan nyata jika mereka bisa berhitung. Sebagai guru saat penyampaian materi tidak harus tegang dan kaku. Buatlah materi untuk di sampaikan sesederhana mungkin, sehingga peserta didik mencoba belajar menyukai matematika

Sebagai guru harus melakukan terobosan dengan menggunakan metode cara cepat belajar matematika, misalnya seperti menggunakan games. Metode ini bisa di gunakan untuk peserta didik mengahapal perkalian agar cepat. Cara cepat belajar matematika sangat diburu peserta didik ketika akan ulangan. Atau kita sebgai guru bisa menemukan metode sendiri agar menyampaikan matematika menjadi lebih cepat dan menyenangkan.

Cara lainnya agar peserta didik menyukai matematika misalnya dengan mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, misalnya saat belajar penjumlahan dan pengurangan, guru bisa mengkaitkan dengan kegiatan jual beli di kantin sekolah, atau pada saat materi pecahan bisa juga dengan menggunakan anolog pizza atau jam dinding sehingga peserta didik lebih mudah membayangkan dan menghitungnya.

Beberapa cara yang dapat dilakukan guru agar peserta didik tertarik dan suka matematika, diantaranya: Guru selalu memotivasi peserta didik bahwa matematika itu tidak sulit selama kita mau mencoba dan pantang menyerah; Memberikan materi dimulai dari yang dasar dulu, karena apabila guru langsung memberikan materi matematika yang kompleks pasti kedepannya peserta didik akan mengalami kesulitan dan akhirnya peserta didik tidak menyukai matematika.

Guru matematika harus memikirkan bagaimana cara mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami para peserta didik. Para guru harus memikirkan bagaimana metode belajar yang bisa membuat setiap peserta didik merasa senang dan menyukai guru tersebut. Setiap peserta didik pun mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap materi-materi yang diajarkan. Untuk itu, perlu kesabaran dari para guru dalam mengajarkan para peserta didik yang memiliki berbagai macam perbedaan tersebut. Dekati dan ajaklah mereka untuk berpartisipasi dalam setiap materi yang sedang diajarkan secara bergilir dan jangan hanya melibatkan anak yang terlihat pintar saja, buatlah matematika menjadi pembelajaran yang menarik untuk mereka.

Peserta didik menyukai mata pelajaran matematika dengan menrapkan games, sehingga peserta didik merasa menyenangkan dengan permainan mathemagic, teka-teki matematis, dan cerita-cerita matematika yang menarik, menantang dan menghibur. Dengan demikian, pembelajaran di kelas matematika menjadi nyaman, dan tidak kaku. Selain itu, melalui metode-metode tersebut dapat merangsang peserta didik tertarik belajar matematika dan merangsang otak mereka untuk berpikir kreatif. Belajar menjadi terhibur, dan persepsi peserta didik terhadap matematika yang selama ini negatif karena dipandang rumit, jelimet, terlalu serius dan membosankan menjadi persepsi positif yakni matematika itu asyik, mudah, banyak manfaatnya, menghibur dan menyenangkan.

PENUTUP

Pembelajaran matematika dengan games yang menyenangkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan matematika dalam berbagai materi dan rumus dengan perasaan yang menyenangkan apalagi ditambah alunan musik latar belakang yang dapat merangsang kemampuan otak. Menjadi tantangan bagi peserta didik karena pada saat yang sama peserta didik dapat melihat hasil, peserta didik berusaha meningkatkan dan juga

dapat membandingkan skor dengan pemain-pemain dari seluruh dunia. Peserta didik juga dapat mengkonfigurasi permainan seperti yang diinginkan atau memiliki lebih banyak kesulitan dari berbagai macam bentuk. Selain itu, mata pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru melalui permainan dengan digunakannya sebaiknya bukan sekedar membuat peserta didik senang dan tertawa, tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran tersebut tidak sia-sia dan membuang waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Wiwin Widaningsih. (2014). *Peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan perkalian dengan menggunakan metode course review horay. (Penelitian tindakan kelas di kelas III SD Negeri Cimaung Kecamatan Cimaung Kabupat.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Abdul Madjid. (2013). *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Armand Borel. (2017). Mathematics: Art and Science. *EMS Newsletter*, 37–45.

Elizabeth B. Hurlock. (2011). *Psikologi Perkembang Jilid 1.* Jakarta: Erlangga.

Erna Suwangsih dan Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika.* Bandung: UPI PRESS.

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab.* Yogyakarta: DIVA Press.

Hurd & Jenuings. (2009). Standardized Educational Games Ratings. *Suggested Criteria*, 56.

J. Lexy Moleong. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

John W. Creswell. (2016: 3). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitaif, dan Campuran. 4th ed.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Kak Andang Ismail. (2012). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas Kreatif dan Saleh.* Yogyakarta: Pro-U Media.

Kemendiknas RI. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses.* Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.

Kneebone G.T. (1963). *Mathematical Logic and the Foundations of Mathematics: An Introductory Survey.* England: Dover.

LaTorre, Donald R. et al. (2011). *Calculus Concepts: An Informal Approach to the Mathematics of Change.* America: Springer.

Made Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.* Jakarta: Bumi Aksara.

Mastur Fauzi. (2013). *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid.* Jogjakarta: DIVA Press.

Max Tegmark. (2014). *Our Mathematical Universe: My Quest for the Ultimate Nature of Reality, First Edition.* New York: Vintage Books.

Muh. Nurdin A. N. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo. *Jurnal Ilmiah Nizamia Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12-13.

Ngalim Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Oxford University. (2012). *Oxford English Dictionary.* America: Oxford University Press.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Edisi Pertama.* Jakarta: Kencana.

Shoba Dewey Chugani. (2009). *Anak yang Bermain Anak yang Cerdas.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sri Sutarni. (2013). Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Realistik Mathematics Education didalam Kelas. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA. Vol. 13 no 2*, 127-135.

Suharsimi Arikunto. (1993). *Managemen Pengajaran Secara Manusiawi, Cetakan kedua.* Jakarta: Rineka cipta.

Suharsimi Arikunto. (2019: 3). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka cipta.

Sutrisno Hadi. (2009). *Metodelogi Penelitian.* Yogyakarta: Andi Ofset