

Program Happy Math Sebagai Kegiatan Untuk Menambah Ketertarikan Belajar Matematika

¹Irwan*, ²Ja'faruddin, ³Maya Sari Wahyuni, ⁴Muhammad Zulfitra,
⁵Mita Puri Handayani

Matematika, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar
Jl. Malengkeri Raya No.44 Parang Tambung, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

irwanthaha@unm.ac.id, jafaruddin@unm.ac.id,
maya.sari.wahyuni@unm.ac.id, Mzul528@gmail.com

*Corresponding author: irwanthaha@unm.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Keadaan siswa yang malas, tidak ingin belajar, dan mengalami kegagalan, disebabkan karena tidak adanya minat belajar. Pada kenyataannya, pelajaran matematika di sekolah tidak sedikit siswa yang masih menganggap pelajaran yang membuat "stres" dan membuat pikiran bingung. Program Happy Math bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika di kalangan anak SD dengan tema bermain sambil belajar. Program ini terdiri dari 2 lomba yaitu lomba Cerdas Cermat dan Ular Tangga.

Kata Kunci: Meningkatkan, Cerdas Cermat, Ular Tangga

ABSTRACT

Education is an important aspect in the development of a country. The situation of students who are lazy, do not want to learn, and experience failure, is caused by the absence of interest in learning. In fact, many students still consider math lessons in school to be "stressful" and confusing. The Happy Math program aims to increase interest in learning mathematics among elementary school children with the theme of playing while learning. This program consists of 2 competitions, namely Quiz and Snakes and Ladders competitions.

Keywords: Improvement, Quiz, Snakes and Ladders

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Matematika sebagai salah satu komponen utama dalam kurikulum pendidikan memegang peran krusial dalam pembentukan berpikir logis dan pemecahan masalah (Levine, 2004). Namun, sering kali, mata pelajaran ini dihadapi dengan ketakutan dan keengganan belajar oleh sebagian siswa, yang pada gilirannya dapat memengaruhi prestasi belajar mereka maka dari itu dibutuhkan sebuah minat belajar saat belajar Matematika (Slameto, 2003).

Minat belajar matematika sangat penting ada dalam diri siswa sekolah. Minat belajar matematika memiliki pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa (Nisak, 2011). Keadaan siswa yang malas, tidak ingin belajar, dan mengalami kegagalan, disebabkan karena tidak adanya minat belajar. Oleh karena itu, minat belajar matematika perlu mendapatkan perhatian khusus. Tinggi rendahnya minat belajar matematika dapat dilihat dari indikator minat belajar yang meliputi perhatian, keinginan untuk belajar matematika, kesenangan ketika belajar matematika, kesungguhan ketika belajar matematika, serta kepuasan yang ditunjukkan oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (Ismail, 2000).

Pada kenyataannya, pelajaran matematika di sekolah tidak sedikit siswa yang masih menganggap pelajaran yang membuat "stres" dan membuat pikiran bingung. Bahkan tidak jarang ditemukan siswa yang mengalami ketakutan terhadap matematika. Tidak semua anak memiliki kemampuan matematika yang baik sehingga dapat menimbulkan persepsi negatif siswa terhadap matematika. Hal ini terlihat ketika kami melaksanakan kegiatan KECE (Kelas Cermat) pada anak SD Inpres 4/82 Jompie.

Program Happy Math bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika di kalangan anak SD dengan tema bermain sambil belajar. Program ini terdiri dari 2 lomba yaitu lomba Cerdas Cermat dan Ular Tangga.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan pada kegiatan ini adalah metode pengembangan. Metode penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan yang sudah ada. Tujuan metode penelitian untuk mengembangkan, memperdalam, atau memperluas ilmu di bidang pendidikan yang sudah ada (Ardiyanto, 2023).

Happy Math rencana akan dilaksanakan pada Selasa tanggal 22 Agustus 2023 dan akan dilaksanakan satu hari yang terbagi atas dua sesi yaitu Cerdas Cermat dan sesi Ular Tangga. Target peserta dalam kegiatan ini adalah anak-anak desa jompie dimana untuk cerdas cermat akan di bagi 2 orang per tim dan untuk ular tangga dibagi 4 orang dalam 1 permainan. Masing-masing dari lomba tersebut dilaksanakan ditempat yang berbeda yaitu Aula Kantor Desa Jompie dan Halaman Rumah Kepala Desa Jompie.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Cerdas Cermat

Cerdas cermat biasanya adalah suatu kompetisi dimana pemenangnya adalah orang yang berhasil menjawab semua pertanyaan dalam soal yang diberikan dengan cepat dan tepat. Menurut Firdaus (2012:3) "Cerdas cermat merupakan jenis teknik yang dapat meningkatkan keaktifan berbicara seseorang termasuk pada siswa. Teknik ini dapat dipakai dalam sebuah pembelajaran bahasa Indonesia untuk menunjang pembelajaran dan mempertajam keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat".

Dengan adanya pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerdas cermat adalah pertandingan adu ketajaman berpikir dan ketangkasan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Dengan menggunakan cerdas cermat, peserta didik diharapkan dapat membaca dan memahami materi secara luas untuk tujuan akan diadakannya lomba cerdas cermat tersebut. Dengan menggunakan lomba cerdas cermat, diharapkan peserta didik saling berlomba untuk mencari informasi yang lengkap mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari, agar pada saat melakukan lomba cerdas cermat para peserta dapat menjawab semua pertanyaan yang diberikan.

Pada Cerdas Cermat yang diselenggarakan adalah kompetisi per tim, dengan satu tim terdiri dari dua orang. Dalam lomba ini, setiap tim akan menghadapi tantangan matematika melalui 25 soal yang menantang. Lomba ini menggunakan sistem jawab cepat di mana tim yang mampu menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan 1 poin untuk setiap soal yang berhasil mereka jawab. Dalam menghadapi soal-soal ini, tim-tim akan bersaing dalam suasana yang intens, dan pada akhirnya, tim yang berhasil meraih poin terbanyak akan menjadi pemenang dari lomba ini. Sehingga pada lomba ini tercatat 12 orang anak-anak desa jompie berpartisipasi.



Gambar 1. Praktek bermain

3.2 Ular Tangga

Pada dasarnya, "lomba ular tangga" ini adalah permainan yang memadukan kecerdasan matematika, strategi, dan peluang, yang memastikan keseruan yang tak terduga di setiap giliran dengan konsep kompetisi yang menyatukan unsur permainan papan klasik dengan elemen tantangan atau

pengetahuan matematika untuk menambah tingkat keseruan dan persaingannya. Dalam lomba ini, peserta maju atau mundur di papan ular tangga berdasarkan keberhasilan mereka dalam menjawab pertanyaan atau mengatasi tantangan yang diberikan. lomba ini juga menerapkan sistem tendang, di mana jika terdapat dua peserta yang berada di nomor yang sama, salah satunya akan diharuskan memulai dari awal lagi. Sistem ini menambah tingkat persaingan dan strategi dalam lomba, menjadikannya lebih menarik dan kompetitif.

Pada Cerdas Cermat yang diselenggarakan adalah kompetisi per tim, dengan satu tim terdiri dari dua orang. Dalam lomba ini, setiap tim akan menghadapi tantangan matematika melalui 25 soal yang menantang. Lomba ini menggunakan sistem jawab cepat di mana tim yang mampu menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan 1 poin untuk setiap soal yang berhasil mereka jawab. Dalam menghadapi soal-soal ini, tim-tim akan bersaing dalam suasana yang intens, dan pada akhirnya, tim yang berhasil meraih poin terbanyak akan menjadi pemenang dari lomba ini.

Untuk lomba ular tangga, kompetisinya berlangsung secara individu. Setiap peserta akan menghadapi tantangan ular tangga dengan soal-soal matematika yang beragam. Setiap kali pemain berada di posisi tangga, mereka akan dihadapkan pada sebuah soal matematika yang harus mereka jawab dengan benar untuk naik ke atas. Sebaliknya, jika pemain berada di posisi ular, mereka harus menjawab soal matematika dengan benar untuk menghindari penurunan. Selain itu, jika ada dua pemain yang berada di nomor yang sama, salah satunya akan kembali ke awal. Sehingga dalam. Sehingga pada lomba ini tercatat 28 orang anak-anak desa jompie berpartisipasi.



Gambar 2. Pendampingan oleh Mahasiswa

4. KESIMPULAN

Minat belajar matematika sangat penting ada dalam diri siswa sekolah. Minat belajar matematika memiliki pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa. Keadaan siswa yang malas, tidak ingin belajar, dan mengalami kegagalan, disebabkan karena tidak adanya minat belajar. Oleh karena itu, minat belajar matematika perlu mendapatkan perhatian khusus. Program Happy Math bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika di kalangan anak SD dengan tema bermain sambil belajar. Program ini terdiri dari 2 lomba yaitu lomba Cerdas Cermat dan Ular Tangga. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini adalah metode pengembangan. Berhasil mengikutkan peserta sebanyak 12 orang untuk Cerdas Cermat dan 28 orang untuk ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, D. T. (2023). Mempromosikan Wisata di Belitung-Tanjung Pandan di Masa Pandemi Covid-19. Skripsi
- Firdaus. (2012). Pengertian dari Cerdas Cermat.
- Ismail, A. (2000). Education games. Jakarta: Pilar
- Levine, M. (2004). Menemukan bakat istimewa anak. Jakarta: Gramedia.
- Nisak, R. (2011). 50 game kreatif untuk aktifitas belajarmengajar. Yogyakarta: DIVA Press.
- Slameto. (2003). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Utami, W. Y. D. (2013). Meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan teka-teki. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 1-9.