

Pelatihan Pembuatan *Fun Thinkers Match Frame* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar

Workshop for Making Fun Thinkers Match Frame as a Mathematics

Learning Media for Primary School Teachers

Darma Ekawati¹, Fardinah², Ahmad Ansar³, Ratna Sari⁴, Hasma Sulaiman⁵

^{1,2,5} Program Studi Statistika, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

^{3,4} Program Studi Matematika, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

Abstract

Learning Mathematics in elementary school is the beginning for children to explore their ability to understand mathematics notion and their knowledge that will greatly influence their ability at the next level of education. The result from survey shows that teachers need a solution to deal with many problems in learning mathematics, such as students being less motivated and less interested in learning mathematics, so that the necessary of innovative and interesting media is needed. One solution that can be considered to solve these problems is providing training programs and assistance in making fun thinker match frames for math material. This community service aims to improve the knowledge and skills of SD Negeri 2 Bababulo, Majene teachers in making learning media in the form of fun thinker match frames. This activity is carried out by the methods of 1) communicating with partners regarding the problems encountered, 2) making materials and preparing tools that are needed, 3) do training and mentoring with demonstrations and guidance on making and using media and 4) evaluating satisfaction of activities in the form of questionnaires. The results achieved from this activity are the availability of mathematics learning media in the form of 6 sets of fun thinker match frames that are ready to be used in the learning process. This activity also improves the ability of teachers to create interactive learning media, especially for mathematics.

Keywords: *fun thinkers match frame, learning media, mathematics, elementary school*

Abstrak

Pendidikan matematika di sekolah dasar merupakan awal dari mulai seorang anak untuk mendalami kemampuannya dalam memahami konsep-konsep di dalam matematika dan pengetahuan yang didapat akan sangat mempengaruhinya pada jenjang pendidikan berikutnya. Hasil survei menunjukkan bahwa guru membutuhkan solusi untuk menangani permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika yaitu siswa kurang motivasi dan kurang tertarik dalam mempelajari materi matematika sehingga dibutuhkan pemilihan media pembelajaran inovatif dan menarik. Solusi atas permasalahan tersebut berupa pemberian program pelatihan dan pendampingan pembuatan *fun thinkers match frame* untuk materi matematika. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SD Negeri 2 Bababulo, Majene dalam membuat media pembelajaran berupa *fun thinkers match frame*. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode 1) komunikasi dengan mitra terkait permasalahan-permasalahan yang dihadapi, 2) pembuatan materi dan persiapan alat dan bahan, 3) pelatihan dan pendampingan dengan demonstrasi dan bimbingan pembuatan dan cara penggunaan media dan 4) evaluasi kegiatan berupa kuesioner kepuasan peserta pelatihan. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah tersedianya media pembelajaran matematika berupa 6 set *fun thinkers match frame* yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif terkhusus untuk materi matematika.

Kata Kunci: *fun thinkers match frame*, media pembelajaran, matematika, pendidikan dasar

*Penulis Korespondensi:

Darma Ekawati, email: darmaekawati@unsulbar.ac.id



This is an open access article under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh semua jenjang mulai dari tingkat dasar sampai pada tingkat menengah. Pendidikan matematika di sekolah dasar merupakan awal dari mulai seorang anak untuk mendalami kemampuannya dalam memahami konsep-konsep di dalam matematika dan pengetahuan yang didapat akan sangat mempengaruhinya pada jenjang pendidikan berikutnya. Matematika berhubungan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis, untuk mempelajari suatu konsep yang berdasarkan pada konsep yang lain, seseorang perlu memahami lebih dahulu konsep prasyarat tersebut, tanpa memahami konsep prasyarat tersebut tidak mungkin orang itu memahami konsep barunya dengan baik. Untuk mendukung hal tersebut, materi matematika harus dikemas dan diolah sedemikian rupa menyenangkan dan dapat dimengerti oleh peserta didik (Sari, 2017).

Konsep bilangan yang dipelajari di tingkat sekolah dasar penting untuk dikuasai oleh siswa karena merupakan dasar untuk membangun pengetahuan matematika pada jenjang selanjutnya. Siswa tidak menguasai konsep bilangan dengan baik akan merasa kesulitan pada jenjang yang lebih tinggi. Misalnya, pada jenjang sekolah menengah pertama siswa dituntut untuk menguasai materi operasi hitung aljabar. Jika siswa tidak memahami konsep dasar bilangan dengan baik pada tingkat dasar maka akan kesulitan untuk memahami konsep aljabar. Selain itu, siswa tidak akan memiliki kepercayaan diri dalam mempelajari matematika jika tidak menguasai konsep bilangan. Sejauh ini, standar kompetensi pada kurikulum 2013 yang harus dikuasai siswa salah satunya adalah menjumlah, mengurangi, mengali, dan membagi bilangan bulat (Khumairo and Lukito, 2019).

Karakteristik anak sekolah dasar yang menonjol adalah senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok, dan senantiasa ingin melaksanakan dan merasakan sendiri (langsung praktek) (Rahayu, 2019). Karakteristik ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Salah satu strategi dengan memanfaatkan media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain.

Fun thinkers merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain (Anjarani *et al.*, 2020). Media pembelajaran *fun thinkers* adalah media yang di desain dalam bentuk *match frame* yang disertai balok dengan angka dan warna dibelakang balok. Media ini juga dilengkapi buku dan terdapat lembar sial serta jawabannya (Jummita *et al.*, 2021).

SD Negeri 2 Bababulo, Majene merupakan salah satu satuan pendidikan sekolah dasar yang terletak di daerah pesisir Sulawesi Barat, tepatnya di Desa Bababulo,

Kecamatan Pamboang Kabupaten Majene. Sekolah ini bertugas untuk melaksanakan Pendidikan yaitu memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk anak yang berusia 7 sampai dengan 13 tahun. Dari hasil wawancara dan observasi pada SD Negeri 2 Bababulo, Majene masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran matematika, salah satunya siswa belum sepenuhnya menguasai operasi perhitungan bilangan. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan ini di antaranya siswa yang menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan, dan sulit sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut dipandang perlu untuk memberikan program pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* sebagai media pembelajaran matematika untuk menjadikan proses belajar matematika lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam menyiapkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Hasil pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* ini juga dapat dikembangkan untuk membuat media pembelajaran pada materi pelajaran yang lain.

METODE

Kegiatan pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* sebagai media pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar dilaksanakan Juni sampai dengan September 2022 diikuti oleh 14 orang Guru SDN 2 Bababulo, Majene. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, persiapan, pelatihan dan pendampingan, dan evaluasi kegiatan.

Tahap perencanaan yaitu melakukan koordinasi dan komunikasi kepala sekolah dan guru di SD Negeri 2 Bababulo Majene terkait permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, kemudian menjelaskan tentang program pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* sebagai solusi yang ditawarkan atas permasalahan yang dihadapi, meminta izin dan menyepakati jadwal pelaksanaan kegiatan. Tahapan kedua yaitu tahap persiapan berupa penyusunan materi untuk kegiatan pelatihan pembuatan serta mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *fun thinkers match frame*. Tahapan ketiga yaitu tahap pelatihan dengan menjelaskan kegunaan dan kelebihan media, mendemonstrasikan cara pembuatan *fun thinkers match frame* dan pendampingan berupa bimbingan praktek pembuatan dan penggunaan *fun thinkers match frame* untuk beberapa materi mata pelajaran matematika kelas 1 sampai dengan kelas 4. Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi kegiatan dengan memberikan kuesioner kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* serta masukan-masukan dari peserta terkait kendala yang dihadapi dan kekurangan-kekurangan selama pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* ini terlaksana dengan baik dan berjalan lancar. Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru SD Negeri 2 Bababulo, Kabupaten Majene dalam membuat media pembelajaran interaktif untuk materi-materi mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari dihasilkannya 6 set *Fun Thinkers Match Frame* dari pelatihan tersebut yang siap

digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.



Gambar 1. Pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame*

Hasil kuesioner kepuasan peserta yang disajikan pada tabel 1 menunjukkan bahwa semua peserta menyatakan pelatihan ini bermanfaat dan sangat membantu peserta sebagai seorang guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian oleh (Rahmah and Hidayat, 2022) menyebutkan bahwa media *fun thinkers book* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar salah satu materi pada mata pelajaran matematika yaitu bangun datar pada siswa kelas III SD.

Peserta kegiatan secara keseluruhan juga menyatakan bahwa pelatihan ini meningkatkan pengetahuan peserta dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hasil penelitian oleh (Kurniati *et al.*, 2022) menyebutkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan media Fun Thinkers Math. Penggunaan media tersebut membuat aktivitas anak dalam belajar matematika menjadi menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Tabel 1. Tingkat kepuasan peserta pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame*

No	Indikator	Presentasi Kepuasan Peserta
1	Penambahan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik	100% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini menambah pengetahuan peserta dalam membuat media pembelajaran yang menarik
2	Tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan	92,85% peserta sangat setuju dan 7,15% setuju bahwa kegiatan pelatihan pembuatan <i>fun thinkers match frame</i> ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar
3	Pengembangan materi pada penggunaan media	92,85% peserta sangat setuju dan 7,15% setuju bahwa kegiatan media ini dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain
4	Alat dan bahan	92,85% peserta sangat setuju dan 7,15% setuju alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media terjangkau dan mudah didapatkan
5	Kejelasan materi	100% peserta menyatakan bahwa materi yang dipaparkan dan disajikan sangat jelas dan mudah dipahami

Peserta juga menyatakan bahwa *fun thinkers match frame* yang dihasilkan tidak hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran matematika tetapi juga dapat digunakan

untuk mata pelajaran lain. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian terkait diantaranya pengaruh media *fun thinkers* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu (Kurniawati, 2017) serta penggunaan *fun thinkers* untuk materi literasi siswa kelas 3 sekolah dasar (Dewi et al., 2021). Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan konsep pembelajaran tematik yang digunakan di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian (Dewi et al., 2016) yang menyebutkan bahwa penggunaan permainan *fun frame* efektif membantu siswa dalam memahami materi cermin cekung serta meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Hal ini juga dapat dilihat dari penelitian (Riani et al., 2019) yang mengembangkan media pembelajaran tematik *Fun Thinkers Book* pada tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) menghasilkan media yang valid dengan kriteria layak. Serta hasil penelitian (Kibtiah et al., 2021) yang mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers book* materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar yang menyebutkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book* layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.

Media ini juga memfasilitasi karakteristik anak sekolah dasar yang senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok, dan senantiasa ingin melaksanakan dan merasakan sendiri (langsung praktek) serta dapat merangsang perkembangan motorik halus anak yang merupakan salah satu bagian penting dalam tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *fun thinkers match frames* ini juga tergolong murah dan mudah didapatkan. Secara umum peserta kegiatan merasa sangat puas, senang dan terbantu dengan adanya pelatihan ini.



Gambar 2. Pendampingan cara penggunaan *fun thinkers match frame*

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *fun thinkers match frame* meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru SDN 2 Bababulo, Kabupaten Majene dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, kegiatan

pelatihan ini juga menghasilkan media pembelajaran matematika yang siap digunakan dalam proses pembelajaran yang selanjutnya dapat dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis artikel pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Sulawesi Barat yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kepada kepala sekolah dan guru SDN 2 Bababulo Majene yang telah mengizinkan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan ini serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani AS, Mulyadiprana A, Respati R. 2020. Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4): 100–111.
- Dewi NLWR, Suarni NK, Agustiana IGAT. 2021. Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2): 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>.
- Dewi RA, Sudjito DN, A. MRSSN. 2016. Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics pada Pokok Bahasan Cermin Cekung Melalui Turnamen. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 1(1): 47–54.
- Jummita J, Agustiana IGAT, Dibia IK. 2021. Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2): 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Khumairo DR, Lukito A. 2019. Kesalahan Siswa Sd Dalam Melakukan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *MATHEdunesa*, 8(1): 78–83.
- Kibtiah M, Hendrapipta N, Andriana E. 2021. Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4): 829. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>.
- Kurniati A, Nurdin E, Rahmi D. 2022. Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak menggunakan Media Fun Thinkers Math. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(2): 77–83.
- Kurniawati ES. 2017. Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata D. Sleman. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7): 654–664.
- Rahayu T. 2019. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(02 Desember): 109–121.
- Rahmah DL, Hidayat MT. 2022. Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4): 6361–6372.
- Riani RP, Huda K, Fajriyah K. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2): 173.

<https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.

Sari P. 2017. Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI. *Jurnal Gantang*, II(1): 41–51.