



**Journal of Human And Education**  
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 97-102  
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876  
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Papan Perkalian Yang Menyenangkan Di Sdn 027 Bengkulu Utara**

**Fina Oktavia<sup>1</sup>, Risnanosanti<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email : Finaoktavia040@gmail.com<sup>1</sup>, risnanosanti@umb.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Kurangnya antusiasme dan kebingungan siswa dalam belajar perkalian karena metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa memerlukan inovasi untuk membuat materi perkalian lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu solusi efektif adalah menggunakan alat bantu visual seperti papan pintar, yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Media papan perkalian ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, mengkomunikasikan ide-ide mereka, dan meningkatkan kemampuan memahami konsep perkalian dengan lebih baik. Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini, yaitu untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa kelas IV di SDN 027 Bengkulu Utara terhadap pelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Dengan menggunakan permainan papan perkalian yang menyenangkan, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika. Metode pengabdian yang digunakan dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan papan perkalian efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep perkalian, serta meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar. Dengan adanya dukungan positif dari siswa dan guru, diharapkan bahwa metode ini dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran matematika di berbagai sekolah dasar lainnya untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

**Kata Kunci:** *Peningkatan, Mata Pelajaran Matematika, Minat Belajar, Papan Perkalian*

### **Abstract**

Lack of enthusiasm and confusion among students in learning multiplication because teaching methods are less interesting and do not suit students' learning styles require innovation to make multiplication material more interesting and easier to understand. One effective solution is to use visual aids such as smart boards, which have been proven to improve elementary school students' mathematics learning outcomes. This multiplication board media allows students to participate actively in the learning process, communicate their ideas, and improve their ability to understand the concept of multiplication better. The aim of implementing this PKM activity is to increase the interest and enthusiasm of class IV students at SDN 027 North Bengkulu towards mathematics lessons, especially multiplication material. By using fun multiplication board games, it is hoped that students will become more interested and motivated to learn mathematics. The service method used starts from the planning, implementation and evaluation stages. Overall, this service activity has succeeded in achieving the expected goals. Multiplication board games are effective in increasing students' interest in learning mathematics, improving their understanding of the concept of multiplication, and increasing motivation and learning satisfaction. With positive support from students and teachers, it is hoped that this method can be applied more widely in mathematics learning in various other elementary schools to support the achievement of optimal learning outcomes.

**Keywords:** *Improvement, Mathematics Subjects, Interest in Learning, Multiplication Board*

Copyright : Fina Oktavia, Risnanosanti

## PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika. Sistem deduksi itu menjelaskan bahwa dalam pembuktian matematika, suatu proposisi dinyatakan bernilai benar apabila aksioma atau postulat yang mendasarinya juga benar. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah (Parnabhakti dan Ulfa, 2020).

Dengan belajar matematika, siswa dapat berpikir kritis dan terampil berhitung serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pelajaran lain maupun dalam kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021). Matematika tidak hanya penting untuk pengembangan kemampuan akademis, tetapi juga esensial dalam pengembangan keterampilan logis dan analitis yang diperlukan untuk memecahkan masalah nyata. Melalui pemahaman yang mendalam tentang matematika, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih percaya diri dan kompeten.

Berkaitan dengan uraian di atas, hasil pengamatan Tim PKM melihat bahwa minat belajar matematika siswa kelas IV di SDN 027 Bengkulu Utara menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi. Tantangan ini mencakup berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya dukungan dari lingkungan belajar, serta kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pengajaran yang kurang menarik sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar matematika. Pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan kreatif dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika. Misalnya, penggunaan permainan edukatif, teknologi digital, atau pembelajaran berbasis proyek dapat membuat materi matematika lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Selain itu, dukungan dari lingkungan belajar, baik di rumah maupun di sekolah, sangat penting dalam membangun minat belajar siswa. Orang tua dan guru perlu bekerja sama untuk menciptakan suasana yang kondusif dan mendukung perkembangan akademik siswa. Dukungan ini dapat berupa bantuan dalam menyelesaikan tugas, memberikan pujian dan motivasi, serta menyediakan sumber belajar yang memadai. Kesadaran akan pentingnya matematika juga perlu ditingkatkan. Siswa perlu memahami bahwa matematika tidak hanya berguna untuk lulus ujian, tetapi juga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai profesi. Melalui pemahaman ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan sungguh-sungguh, sehingga dapat mencapai prestasi yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pengamatan Tim PKM terhadap proses pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar menunjukkan bahwa beberapa siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika dan kebingungan dalam mempelajari materi perkalian. Mereka sering kali merasa kesulitan memahami konsep dasar perkalian, yang dapat menghambat kemajuan mereka dalam mempelajari topik matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Kurangnya antusiasme dan kebingungan siswa dalam belajar perkalian disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Pendekatan tradisional yang hanya mengandalkan hafalan dan latihan soal sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat membuat materi perkalian lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam belajar perkalian adalah dengan menggunakan alat bantu visual dan teknik pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran seperti kartu perkalian, permainan edukatif, atau teknologi digital dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep perkalian. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi kelompok dan proyek kolaboratif, dapat membuat belajar matematika menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika sekolah dasar, adalah media papan pintar. Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar (Risqi dan Siregar, 2023). Penggunaan media papan perkalian merupakan inovasi baru yang menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, siswa dengan bebas mengkomunikasikan ide-idenya satu sama lain. Guru membantu membandingkan ide-ide tersebut dan membimbing siswa mengambil keputusan tentang ide terbaik mereka (Kurniawati, 2022). Media papan perkalian sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, dengan menggunakan media papan perkalian dapat melatih anak berpikir cepat dan lebih mudah dalam memahami konsep perkalian (Febrianingrum, 2022).

Media papan cerdas perkalian ini menggunakan lidi sebagai alat hitung, dan juga media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flannel (Wahyuni *et al.*, 2022). Melalui media pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa akan lebih memahami materi yang akan diajarkan (Utami *et al.*, 2017).

Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini, yaitu untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa kelas IV di SDN 027 Bengkulu Utara terhadap pelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Dengan menggunakan permainan papan perkalian yang menyenangkan, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 027 dengan melibatkan siswa kelas IV. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu sebagai berikut.

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, langkah pertama adalah identifikasi masalah. Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru, masalah dalam pemahaman konsep perkalian oleh siswa diidentifikasi. Selanjutnya, dilakukan desain permainan dengan merancang permainan papan perkalian yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Kemudian, disusun rencana pembelajaran yang mencakup pengenalan, pelaksanaan, dan evaluasi permainan papan perkalian.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan tindakan, sesi pertama dan kedua dimulai dengan pengenalan permainan kepada siswa dan penjelasan aturan main. Setelah siswa memahami cara bermain, sesi ketiga dan keempat dilanjutkan dengan implementasi permainan dalam kelompok kecil yang dibimbing oleh guru. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan mendapatkan bimbingan langsung. Selanjutnya, pada sesi kelima dan keenam dilakukan evaluasi hasil implementasi permainan. Berdasarkan umpan balik dari siswa, permainan diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya. Sesi ketujuh dan kedelapan kemudian melibatkan pelaksanaan permainan dengan kelompok yang berbeda untuk memastikan keseragaman pemahaman. Terakhir, sesi kesembilan dan kesepuluh diisi dengan penilaian akhir melalui post-test guna mengukur peningkatan pemahaman konsep perkalian di kalangan siswa.

### **3. Tahap Evaluasi**

Pada tahap observasi, partisipasi, keterlibatan, dan interaksi siswa selama sesi pembelajaran diamati secara cermat. Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa terlibat aktif dalam permainan papan perkalian dan bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-teman serta guru. Melalui pengamatan langsung, dapat diketahui tingkat antusiasme dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi melibatkan analisis hasil observasi dan umpan balik dari siswa serta guru. Umpan balik ini dikumpulkan untuk mengevaluasi efektivitas permainan papan perkalian dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian. Dengan menganalisis data observasi dan tanggapan dari peserta, program ini dapat menentukan aspek-aspek yang berhasil serta area yang memerlukan perbaikan, sehingga permainan dapat disesuaikan dan ditingkatkan untuk pembelajaran yang lebih optimal.

Dalam kegiatan pengabdian ini, indikator keberhasilan diukur melalui beberapa aspek. Pertama, peningkatan minat belajar diukur melalui observasi partisipasi dan keterlibatan siswa selama permainan papan perkalian. Kedua, peningkatan pemahaman konsep perkalian diukur melalui hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan skor siswa. Ketiga, motivasi dan kepuasan siswa diukur melalui wawancara dan kuesioner yang diisi oleh siswa tentang pengalaman mereka dalam menggunakan permainan papan. Keempat, umpan balik positif dari guru diukur melalui wawancara dengan guru mengenai perubahan yang mereka amati dalam minat dan pemahaman siswa. Terakhir, keberlanjutan penggunaan metode diukur melalui kesiediaan guru untuk mengintegrasikan permainan papan perkalian dalam pembelajaran sehari-hari setelah penelitian selesai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama tahap pengenalan permainan papan perkalian, siswa menunjukkan respon yang sangat positif. Mereka tampak antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan pendekatan baru ini. Observasi awal menunjukkan adanya peningkatan dalam partisipasi siswa dan minat mereka terhadap pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa permainan papan perkalian berhasil menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Peningkatan Keterlibatan dan Kolaborasi Implementasi permainan papan perkalian dalam kelompok kecil berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan kolaborasi. Mereka terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam menjawab soal matematika dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan. Dengan adanya permainan ini, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran.



**Gambar 1.** Tim PKM sedang Mendemonstrasikan Media Papan Perkalian Kepada Siswa

Evaluasi terhadap hasil implementasi permainan dilakukan secara berkelanjutan. Setelah beberapa sesi, dilakukan evaluasi terhadap kemajuan pemahaman siswa dan efektivitas permainan. Umpan balik dari siswa digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam penyampaian materi maupun aturan main permainan. Ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa permainan papan perkalian benar-benar bermanfaat bagi pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Hasil dari penilaian akhir menggunakan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Skor post-test siswa menunjukkan peningkatan yang berarti dibandingkan dengan skor pre-test mereka sebelum mengikuti kegiatan pengabdian. Hal ini menunjukkan bahwa permainan papan perkalian efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat konsep matematika dengan lebih baik.



**Gambar 2.** Siswa sedang Menggunakan Media Papan Perkalian

Melalui wawancara dan kuesioner yang dilakukan, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika setelah mengikuti kegiatan ini. Mereka juga menyatakan kepuasan mereka terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan permainan papan perkalian. Hal ini memberikan indikasi bahwa permainan papan perkalian tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika tetapi juga membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Guru-guru juga memberikan umpan balik positif terhadap perubahan yang mereka amati pada siswa setelah menerapkan permainan papan perkalian dalam pembelajaran. Mereka melaporkan bahwa siswa lebih aktif, terlibat, dan memahami konsep matematika dengan lebih baik setelah menggunakan permainan ini. Guru menyambut baik inisiatif untuk menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kesiapan guru untuk terus mengintegrasikan permainan papan perkalian dalam pembelajaran sehari-hari menunjukkan potensi keberlanjutan metode ini. Ini penting untuk menjaga kontinuitas peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika di sekolah. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi sebagai solusi pendekatan belajar yang efektif tetapi juga berkelanjutan dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

## **SIMPULAN**

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan papan perkalian efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep perkalian, serta meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar. Dengan adanya dukungan positif dari siswa dan guru, diharapkan bahwa metode ini dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran matematika di berbagai sekolah dasar lainnya untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini. Pertama, kepada guru-guru dan siswa-siswa di SDN 027 Bengkulu Utara yang telah antusias berpartisipasi, tanpa dukungan mereka, pengabdian ini tidak akan berhasil. Kami juga berterima kasih kepada dosen pembimbing kami yang memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses kegiatan pengabdian, serta pihak sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas. Dukungan moral dan semangat dari rekan-rekan juga kami hargai, serta kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya. Ucapan terima kasih ini tidak akan cukup untuk mengungkapkan rasa syukur kami, semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pendidikan di masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic literature review: efektivitas pendekatan pendidikan matematika realistik pada pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189-197.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526-532.
- Febrianingrum, L. (2022). Peran Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 277-284.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Kurniawati, L. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 113-119.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11-14.
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2).
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Utami, U. B., Purnamasari, V., & Supandi, S. (2017). Keefektifan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 4 Sidodadi. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 7(1).

Wahyuni, R. S., Tanzimah, T., & Ida, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 05 Sembawa. *Jurnal Sekolah*, 6(3), 11-20.