

## BENTUK PENDAMPINGAN KEGIATAN “MATH FUN” PADA TUTOR DAN SISWA SANGGAR INSAN EMAS RUNGKUT (SIER) SURABAYA DALAM MEMOTIVASI MINAT BELAJAR MATEMATIKA

**IraWulan Sari**

Pendidikan Matematika, IKIP Widya Darma Surabaya, [sheira.ws@gmail.com](mailto:sheira.ws@gmail.com)

**Sri Rejeki Puri Wahyu Pramesthi**

Pendidikan Matematika, IKIP Widya Darma Surabaya, [purisrwp@gmail.com](mailto:purisrwp@gmail.com)

**Fanny Adibah**

Pendidikan Matematika, IKIP Widya Darma Surabaya, [fany8799@gmail.com](mailto:fany8799@gmail.com)

**Rudi Antonius**

Pendidikan Matematika, IKIP Widya Darma Surabaya, [rudiantonius.1980@gmail.com](mailto:rudiantonius.1980@gmail.com)

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pendampingan kegiatan "Math Fun" yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan para tutor Sanggar Insan Emas Rungkut, Surabaya sekaligus memotivasi minat belajar matematika para siswanya. "Math Fun" adalah sebuah program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh para dosen matematika dibantu oleh para mahasiswa IKIP Widya Darma Surabaya, tentunya dengan menggunakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika. Melalui program ini berupaya menambah wawasan para tutor dalam pembelajaran matematika dan mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari yang awalnya sulit dan membosankan menjadi matapelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan. Metode pengabdian ini menggunakan metode partisipatory. Hasil program ini menunjukkan bahwa kegiatan "Math Fun" berhasil memotivasi minat belajar matematika siswa di SIER-Rungkut, Surabaya. Para siswa mulai melihat matematika sebagai matapelajaran yang menarik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini menunjukkan bahwa dengan cara yang tepat, matematika dapat diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan menginspirasi, memberikan dampak positif pada pembelajaran matematika siswa.

**Kata Kunci:** *Math Fun, Minat Siswa dalam Pembelajaran Matematika*

### Abstract

This community service activity is focused on assisting the "Math Fun" activity which aims to increase the knowledge of the instructors of Sanggar Insan Emas Rungkut, Surabaya as well as motivate the students' interest in learning mathematics. "Math Fun" is a community service activity program carried out by mathematics lecturers assisted by IKIP Widya Darma Surabaya students, of course using an innovative approach in learning mathematics. Through this program, we seek to broaden the tutors' insight into mathematics learning and change students' perceptions of mathematics from initially being difficult and boring to becoming an interesting and fun mathematics subject. This service method uses a participatory method. The results of this program show that the "Math Fun" activity succeeded motivating students' interest in learning mathematics at SIER-Rungkut, Surabaya. Students begin to see mathematics as an interesting and relevant subject in their daily lives. Thus, this tutoring activity shows that with the right method, mathematics can be taught in a more interesting and inspiring way, providing a positive impact on students' mathematics learning.

**Keywords:** *Math Fun, students' interest in learning mathematics*

## PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang diamanatkan oleh Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 20 ayat 2 dinyatakan: "Perguruan Tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat".(UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.). Pendidikan adalah tanggungjawab yang melibatkan kerjasama sekolah termasuk para pengajarnya, orang tua siswa, masyarakat, dan pemerintah.(Dermawan, 2021; Osadi, 2018). Oleh karena itu, penting bagi semua entitas yang berkepentingan untuk terus menerus terlibat dalam interaksi yang menciptakan kualitas pendidikan yang optimal untuk para siswa. Dalam konteks ini, dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPA, IKIP Widya Darma, memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat dasar.

Salah satu mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat IKIP Widya Darma adalah Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER) Surabaya dibawah naungan Rukun Warga (RW) 06 Rungkut Kidul, Surabaya. Berdasarkan wawancara dengan tutor Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER) Surabaya, bahwa para siswanya yang belajar di sanggar tersebut berada di jenjang PAUD/TK sampai Tingkat Sekolah Dasar. Para orang tua/wali siswa mempercayakan dengan menitipkan anak-anak mereka di Sanggar tersebut dengan berbagai alasan, yang didominasi agar anak-anak mereka dapat memperoleh tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan prestasi belajar di sekolahnya, serta dapat mengurangi aktivitas penggunaan *Handphone* yang berlebihan dan tidak bermanfaat. Permasalahan yang sering dihadapi oleh para siswa yang didominasi berjenjang Sekolah Dasar tersebut adalah kurangnya minat dan motivasi dalam belajar matematika.(Moddleton, 2020; Pratiwi et al., 2021; Puspitasari & Anggraeni, 2019; Sari et al., 2021) Hal ini dapat dilihat dari para siswa yang masih kesulitan saat belajar matematika. Kesulitan ini bisa bersumber dari konsep-konsep matematika yang kompleks atau metode pengajaran yang kurang efektif, yang seringkali membuat pelajaran matematika terasa membosankan. Pelajaran matematika yang membosankan dapat menimbulkan emosi negatif, seperti frustrasi, ketakutan, atau keputusasaan. Emosi-emosi negatif ini dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Sebaliknya, emosi positif, seperti rasa percaya diri, antusiasme, atau kegembiraan, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa yang merasa senang dan tertarik dengan matematika akan lebih mudah memahami konsep-konsepnya dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa kurangnya variasi dalam penyampaian materi menjadi salah satu penyebab utama permasalahan ini.

Dengan memahami permasalahan tersebut, tim dosen dan mahasiswa Pendidikan Matematika merencanakan program pendampingan yang dinamakan "Math Fun" sebagai solusi. Metode ini menggabungkan konsep matematika dengan permainan edukatif yang menarik dan tentunya merupakan permainan yang sering dilakukan oleh para siswa, dengan harapan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Sebagaimana pendapat James A. Moddleton bahwa "Motivasi memiliki peran krusial dalam pembelajaran matematika. Pemahaman konsep dan keterampilan matematika seringkali memerlukan pendekatan yang inovatif untuk memicu minat dan antusiasme siswa. (Moddleton, 2020)

Tujuan dari program pendampingan ini adalah untuk memotivasi minat belajar matematika siswa melalui "Math Fun", serta memberikan tambahan wawasan tentang pembelajaran matematika dengan permainan edukatif kepada tutor di SIER Surabaya agar dapat mengimplementasikan metode ini secara efektif.

Dalam kajian teoritik, Program "Math Fun" telah terbukti efektif dalam memotivasi minat belajar matematika siswa. Sebagaimana hasil dari beberapa penelitian yakni dengan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar.(Pratiwi et al., 2021; Puspitasari & Anggraeni, 2019; Sari et al., 2021)

Diharapkan, melalui program pendampingan ini, siswa di SIER Surabaya tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan matematika yang lebih baik, tetapi juga dapat mengembangkan sikap positif terhadap matematika. Selain itu, diharapkan tutor di SIER Surabaya dapat mengimplementasikan program "Math Fun" secara rutin dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sanggar Insan Emas Rungkut.

## METODE

Program kegiatan PKM ini berupa Pendampingan Kegiatan “Math Fun” Pada Tutor Dan Siswa Sanggar Insan Emas Rungkut (Sier) Surabaya Dalam Memotivasi Minat Belajar Matematika, yang diselenggarakan di salah satu mitra PKM IKIP Widya Darma Surabaya yaitu Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER), yang beralamat di jalan Rungkut Kidul Pesantren No.10, kec.Rungkut Kidul, kota Surabaya. Jumlah peserta kegiatan yang hadir 6 orang tutor dan 40 orang siswa SIER jenjang Sekolah Dasar.

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka, dengan tetap mematuhi protokol kesehatan pada hari Sabtu, 1 April 2023 mulai pukul 12.30 WIB sampai dengan selesai. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah *Participatory Action Research (PAR)*. (Afandi et al., 2022). Teknik pengumpulan data dan analisis dalam pelaporan hasil kegiatan dilakukan secara deskriptif kualitatif. Adapun tahapan pelaksanaannya, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, Pada awal kegiatan ini tentunya dengan membuat proposal kegiatan,
2. Tahap Pelaksanaan, Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan pada tanggal 1 April 2023 pukul 12.30 WIB – sampai dengan selesai. Adapun inti kegiatannya dimulai dari pembukaan, pemaparan materi dan kegiatan diakhiri dengan berbuka puasa Bersama sebagai penutupnya.
3. Tahap Penyusunan Laporan Kegiatan, Di tahap penyusunan laporan ini yang berisi deskripsi kegiatan mulai dari persiapan sampai pada evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah kegiatan ini berjalan sesuai dengan capaian dan luarannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi selain pendidikan dan penelitian, sesuai undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 20 ayat 2 dinyatakan: “Perguruan Tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat”. Pada Pasal 24 ayat 2 disebutkan: “Perguruan tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaganya sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan tinggi, penelitian ilmiah, dan pengabdian masyarakat”. (UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.)Oleh karenanya, Prodi Pendidikan Matematika IKIP Widya Darma Surabaya melaksanakan Kegiatan PKM yakni “Bentuk Pendampingan Kegiatan “Math Fun” Pada Tutor Dan Siswa Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER) Surabaya Dalam Memotivasi Minat Belajar Matematika”. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka pada hari Sabtu, 1 April 2023, bertempat di Sanggar Insan Emas Rungkut, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya yang dimulai pukul 12.30 WIB hingga selesai. Pelatihan ini diikuti oleh 6 orang tutor dan 40 orang siswa SIER mulai jenjang PAUD/TK sampai Sekolah Dasar.

Dalam Kegiatan PKM ini materi disampaikan oleh 5 orang pembicara yaitu:

- a. Penyampaian Materi “Pembelajaran Matematika dengan Permainan Engklek” oleh Ira Wulan Sari, S.Pd, M.Pd
- b. Penyampaian materi “Pembelajaran Matematika melalui Permainan Rally Game” oleh Rudi Antonius, S.Pd., M.Pd
- c. Penyampaian materi “Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tangram” oleh Fanny Adibah, S.PdI., M.Pd
- d. Penyampaian materi “Pembelajaran Matematika melalui Permainan Ular Tangga” oleh Sri Rejeki Puri Wahyu Pramesthi, S.Si, M.Si
- e. Penyampaian materi “Pembelajaran Matematika melalui Permainan Menara Hanoi” oleh Novita Vindri Harini, S.Pd., M.Pd

Kegiatan ini diawali dengan (1) Pembukaan acara oleh panitia yakni berisi pembacaan ayat suci Al-Quran, menyanyikan lagu Indonesia Raya, serta sambutan dari perwakilan panitia SIER, kaprodi Dosen Pendidikan Matematika IKIP Widya Darma, dan Ketua RW VI Rungkut Kidul, Surabaya. Kemudian, dilanjutkan dengan (2) Penyampaian materi oleh 5 pembicara materi *math fun* yang disertai diskusi dan tanya jawab, lalu dilanjutkan pada pendampingan pelaksanaan kegiatan *Math Fun* kepada para siswa SIER. Di akhir kegiatan ini, (3) dilakukan penutupan acara oleh panitia yang disertai pemberian angket kegiatan yang harus diisi oleh siswa dan tutor dan dilanjutkan kegiatan buka puasa Bersama.



**Gambar 1. Dokumentasi kegiatan PKM di SIER**

Untuk melihat respon peserta pelatihan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SIER ini, panitia menyebarkan lembar angket kepada para peserta pelatihan di akhir kegiatan untuk diisi. Adapun hasil respon angket baik dari para tutor dan para siswa SIER, sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Respon Angket Tutor SIER**

No.	Uraian	Presentase Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Tentang para siswanya</b>			
1.	Menurut anda, Apakah rata-rata siswa yang anda ajar menyukai dan berminat mempelajari matematika?	33,33%	66,67%
2.	Apakah para siswa memiliki nilai hasil belajar khususnya matematika di atas KKM/sudah baik?	50,00 %	50,00%
<b>Tentang Materi, Pemateri dan Pelaksanaan Kegiatan</b>			
3.	Apakah anda senang dan tertarik terhadap kegiatan materi kegiatan ini?	100,00%	0%
4.	Apakah isi materi sudah sesuai dengan tujuannya dan bermanfaat bagi anda?	100,00%	0%
5.	Apakah materi yang disampaikan merupakan hal baru bagi anda?	100,00%	0%
6.	Apakah materi ini yang disampaikan dalam kegiatan ini akan anda terapkan di kemudian hari saat mengajar matematika?	100,00%	0%
7.	Apakah pemateri memberikan penjelasan dengan baik dan jelas?	100,00%	0%
8.	Apakah anda menginginkan kegiatan ini diadakan secara berkala?	100,00%	0%

Hasil respon para tutor ini berjumlah 6 orang melalui angket yang disebar, menurut pendapat para tutor terkait para siswa mereka menyukai pelajaran matematika sebesar 33,33% dan sisanya sebesar 66,67% berpendapat bahwa para siswa mereka kurang menyukai pelajaran matematika. Hal ini juga ditunjukkan dengan 50,00% dari pendapat para tutor terkait hasil raport para siswanya memiliki nilai raport dibawah KKM untuk mata pelajaran matematika, begitupula sebaliknya untuk 50,00% sisa pendapat para tutor lainnya. Hasil respon para tutor terkait bahan materi, pemateri dan pelaksanaan kegiatan memiliki jawaban respon positif sebesar 100,00% ditiap butir pertanyaan angket tersebut. Perlu diketahui pula berdasarkan wawancara singkat tim penulis, bahwa 2 orang tutor tersebut merupakan lulusan di bidang pendidikan namun bukan khusus pendidikan matematika, sedangkan 4 orang tutor lainnya merupakan sukarelawan yang masih berstatus mahasiswa dari berbagai jurusan/prodi.

**Tabel 2. Hasil Respon Angket Siswa Kegiatan “Math Fun”**

No.	Pertanyaan	Persentase (%)	
		Ya	Tidak
<b>Pertanyaan positif</b>			
1	Bagaimana pendapatmu tentang permainan matematika?	90%	10%
2	Menurutmu, apakah permainan matematika membantumu dalam memahami konsep matematika?	75%	25%
3	Apakah kamu merasa lebih tertarik dengan matematika setelah memainkan permainan matematika?	80%	20%
4	Menurutmu, apakah matematika membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan?	90%	20%
5	Apakah kamu ingin memainkan permainan matematika lagi di waktu luangmu?	100%	100%
6	Bagaimana menurutmu jika engkle matematika dijadikan salah satu cara pembelajaran matematika di kelas?	80%	20%
7	Apakah kamu ingin mencoba variasi matematika lainnya pada permainan matematika?	80%	20%
8	Apakah permainan matematika ini memberimu pengalaman belajar yang baru?	95%	20%
<b>Pertanyaan Negatif</b>			
9	Apakah ada bagian dalam permainan matematika yang membuatmu merasa kesulitan? Jika ya, apa itu?	25%	75%

Hasil respon seluruh siswa SIER setelah mengikuti kegiatan PKM bertemakan Math Fun ini, yang berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari jenjang PAUD/TK hingga Sekolah Dasar melalui angket yang disebar, menjawab angket terkait pelaksanaan kegiatan PKM Math For Fun diperoleh respon dari pernyataan positif dengan rata-rata sebesar 86,25%. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa semakin banyak dibandingkan Kegiatan Math Fun yang lalu, yakni bertambah 10 orang menjadi 40 siswa., serta dengan adanya pelaksanaan program *Math Fun* ini dapat memotivasi minat belajar matematika siswa tersebut. Sebagaimana hasil dari beberapa penelitian bahwa dengan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan motivasi minat siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar.(Pratiwi et al., 2021; Puspitasari & Anggraeni, 2019; Sari et al., 2021). Sedangkan sisanya merespon negatif terhadap kegiatan tersebut. Salah satu penyebab respon negatif terhadap pertanyaan tersebut dikarenakan adanya kesulitan dalam melakukan permainan tersebut, dimana menurut sebagian besar dari mereka, permainan yang dilakukan tersebut di kegiatan ini ada yang baru dan permainan tersebut yang baru pertama kali dimainkan oleh mereka dalam belajar matematika. Selain itu, hal yang mengakibatkan adanya ketidaksenangan dalam mempelajari matematika, dimana menurut pengakuan mereka materi matematika yang sulit bagi mereka didominasi oleh materi tentang pengurangan, pembagian, serta luas dan keliling Bangun Datar.

## PENUTUP

Salah satu Kegiatan PKM yang dilakukan oleh Prodi Pendidikan Matematika saat ini yakni “Pendampingan Kegiatan “Math Fun” Pada Tutor Dan Siswa Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER) Surabaya Dalam Memotivasi Minat Belajar Matematika”. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka pada hari Sabtu, 1 April 2023, bertempat di Sanggar Insan Emas Rungkut, Kecamatan Rungkut Kidul, Kota Surabaya yang dimulai pukul 12.30 WIB hingga selesai. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan ini telah dilaksanakan dengan baik dan lancar, serta direspon positif oleh seluruh peserta yang diikuti oleh 6 orang mentor dan 40 orang siswa SIER jenjang PAUD/TK hingga Sekolah Dasar. Para siswa mulai melihat matematika sebagai matapelajaran yang menarik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini menunjukkan bahwa dengan cara yang tepat, matematika dapat diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan menginspirasi, memberikan dampak positif pada pembelajaran matematika siswa.

Program kegiatan ini diharapkan dapat dilaksanakan secara berkala, dengan berbagai pelatihan lainnya guna mengubah persepsi mata Pelajaran matematika yang sulit dan membosankan, sehingga dapat membangkitkan minat belajar matematika para siswa.

### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada Bapak M.Fachruddin selaku Ketua RW 06 Rungkut Kidul, Surabaya, Sanggar Insan Emas Rungkut (SIER) Surabaya dan semua pihak lainnya yang telah mendukung program Kegiatan “Math Fun” ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., ILaily, nabiel, Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdianah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodelogi Pengabdian Masyarakat* (Suwendi, Abd. Basir, & J. Wahyudi, Eds.; I). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI. <http://diktis.kemenag.go.id>
- Dermawan, Y. (2021, November 30). *Peran Orang Tua, Sekolah dan Masyarakat dalam Pengembangan Peserta Didik*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/yakobus59259/61a611cb06310e7c034aa442/peran-orang-tua-sekolah-dan-masyarakat-dalam-pengembangan-peserta-didik>
- Moddleton, J. A. (2020). Motivation in Mathematics Learning. In S. Lerman (Ed.), *Encyclopedia of Mathematics Education* (pp. 635–637). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0\\_117](https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0_117)
- Osadi, U. F. (2018, May 15). *Hubungan Wali Murid Mempengaruhi Kualitas Pendidikan Anak*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/usfitriyah/5afa8213ab12ae2b2f05ceb3/hubungan-wali-murid-mempengaruhi-kualitas-pendidikan-anak>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16(1), 16–21. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved September 29, 2023, from [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf)