



Teknik dan Pendekatan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan di Sekolah Dasar

Zonil Ahmad*¹, Zulmi Aryani²

E-mail: zonilahmad113@gmail.com, aryanizulmi@gmail.com

Abstract

Fun mathematics learning refers to an approach that aims to make the learning process more interesting and relevant for students. In this study, they only understood mathematical concepts, but also felt motivated to learn and develop critical thinking skills. This approach involves the use of various learning techniques such as project-based learning, educational games, contextual approaches, use of visual aids, and use of technology in teaching. The goal is to engage students' interest, increase their participation, and deepen their understanding of mathematical concepts in a fun and meaningful way. Through this approach, it is hoped that students will not only gain a strong understanding of mathematics but also develop critical thinking, analytical and problem solving skills that are useful in everyday life and in further academic contexts. This research summarizes the philosophy and methodology behind a fun approach to mathematics learning, emphasizing the importance of motivating students and creating a supportive learning environment to achieve optimal learning outcomes.

Keywords: *Educational Games, Multisensory Approach, Intrinsic Motivation*

Abstrak

Pembelajaran matematika yang menyenangkan mengacu pada pendekatan yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dalam penelitian ini hanya memahami konsep-konsep matematika, tetapi juga merasa termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir *kritis*. Pendekatan ini melibatkan penggunaan berbagai teknik pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan *edukatif*, pendekatan kontekstual, penggunaan alat bantu visual, dan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Tujuannya adalah untuk menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi mereka, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang kuat tentang matematika tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir *kritis*, *analitis*, dan pemecahan masalah yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks akademik lebih lanjut. Penelitian ini merangkum *filosofi* dan metodologi di balik pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan, menekankan pentingnya memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Kata kunci: *Permainan Edukatif, Pendekatan Multisensorik, Motivasi Intrinsik*

I. PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan ilmu dasar yang dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dimana saja. Matematika biasa digunakan dalam bidang ilmu lain seperti fisika, biologi, pertanian, kedokteran, arsitektur dan elektronika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Namun, seringkali mata pelajaran ini dipandang sebagai sesuatu yang sulit oleh banyak siswa. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan ini antara lain yaitu cara mengejar yang menarik atau kurang efektif bisa membuat siswa kesulitan

dalam memahami materi, siswa yang tidak memahami konsep dasar matematika mungkin akan mengalami kesulitan saat mempelajari materi matematika itu sendiri, dan banyak dari siswa mengalami kecemasan atau rasa takut terhadap pelajaran matematika sehingga menghambat kemampuan mereka untuk belajar dengan baik (suhendar dkk, 2023).

Hingga saat ini, masih terdapat beberapa siswa sekolah dasar yang merasa belajar matematika sulit atau menakutkan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton atau pembelajaran matematika tidak terlalu menyenangkan. Terdapat beberapa manfaat dari penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran

matematika yang menyenangkan disekolah dasar yaitu :

1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa
Mengurangi kecemasan dan rasa takut, Membuat matematika lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak lagi merasa cemas atau takut terhadap pelajaran ini.
2. Meningkatkan pemahaman konsep matematika
Membantu siswa memahami dan menguasai konsep dasar matematika dengan lebih baik melalui metode yang kontekstual dan aplikatif, meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan memberikan tantangan yang relevan dan sesuai dengan level perkembangan mereka.
3. Mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan analitis.
Mendorong siswa untuk menganalisis masalah dan situasi, mengidentifikasi pola, serta membuat kesimpulan yang berdasarkan data dan bukti, melatih siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis melalui kegiatan yang menuntut penalaran matematika.
4. Menciptakan lingkungan belajar yang positif
Menciptakan budaya kelas di mana kesalahan dianggap sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa
Dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan hasil belajar matematika siswa meningkat, baik dari segi nilai maupun pemahaman materi.
6. Mengembangkan kreatif dalam pembelajaran
Mendorong guru untuk menggunakan pendekatan yang inovatif dan kreatif dalam mengajar matematika, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan.
penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan di sekolah dasar adalah untuk membuat matematika lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat mengembangkan minat, motivasi, dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam belajar matematika, baik di tingkat dasar maupun di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

II. METODE PENELITIAN

Metodologi dalam penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan di sekolah dasar melibatkan beberapa langkah, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Berikut adalah tahapan metodologi yang dapat diterapkan:

1. Perencanaan
 - a) Identifikasi tujuan pembelajaran, menentukan tujuan spesifik yang ingin dicapai, seperti peningkatan pemahaman konsep tertentu atau peningkatan minat terhadap matematika.
 - b) Pemilihan teknik dan pendekatan, memilih teknik dan pendekatan yang sesuai berdasarkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Teknik tersebut bisa berupa pembelajaran kontekstual, berbasis proyek, penggunaan alat bantu, dan lain-lain.
 - c) Pengembangan materi dan alat bantu, Mengembangkan materi ajar dan alat bantu yang mendukung, seperti manipulatif matematika, permainan edukatif, atau perangkat lunak interaktif.
2. Pelaksanaan
 - a) Impelementasi teknik dan pendekatan, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Ini termasuk penggunaan berbagai teknik seperti permainan edukatif, proyek kelompok, atau alat bantu visual.
 - b) Adaptasi dan fleksibel, menyesuaikan pendekatan berdasarkan respons siswa. Jika metode tertentu kurang efektif, guru harus siap mengganti atau memodifikasinya.
 - c) Adaptasi dan fleksibel, menyesuaikan pendekatan berdasarkan respons siswa. Jika metode tertentu kurang efektif, guru harus siap mengganti atau memodifikasinya.
3. Evaluasi dan refleksi
 - a) Evaluasi hasil pembelajaran, membandingkan hasil belajar siswa dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian sumatif seperti tes akhir bisa digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman secara keseluruhan.
 - b) Refleksi dan perbaikan, melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Guru dapat menyusun rencana tindak lanjut untuk meningkatkan metode pembelajaran di masa depan.

- c) Feedback dari siswa, mendapatkan umpan balik langsung dari siswa tentang pengalaman mereka selama pembelajaran. Ini bisa dilakukan melalui diskusi kelas atau kuesioner sederhana.
4. Pengembangan profesional
- a) Pelatihan dan workshop, mengikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknik dan pendekatan baru. Ini juga bisa melibatkan berbagi pengalaman dan praktik terbaik dengan rekan sejawat.
 - b) Kolaborasi dengan kolage, bekerja sama dengan guru lain untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif. Diskusi rutin dan pertukaran ide bisa membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan di sekolah dasar diharapkan memberikan beberapa hasil positif yang signifikan, baik dari segi akademik maupun perkembangan pribadi siswa. Berikut adalah hasil-hasil yang diharapkan:

1. Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa
 - a) Siswa lebih tertarik pada matematika, Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pelajaran matematika dan lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran.
 - b) Motivasi intrinsik, Siswa memiliki motivasi yang datang dari dalam diri mereka sendiri untuk belajar matematika, bukan hanya karena tuntutan eksternal seperti nilai atau ujian.
2. Pemahaman konsep yang lebih baik
 - a) Pemahaman mendalam, siswa memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika dasar, yang terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan dan menerapkan konsep tersebut dalam berbagai konteks.
 - b) Transfer of learning, siswa dapat menerapkan konsep matematika yang dipelajari dalam situasi kehidupan nyata dan dalam mata pelajaran lain.
3. Perkembangan keterampilan berfikir kritis dan analitis

- a) Kemampuan logika, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berpikir logis dan sistematis saat menyelesaikan masalah matematika.
 - b) Analisis dan pemecahan masalah, siswa mampu menganalisis masalah matematika dengan baik dan menemukan solusi yang tepat.
4. Lingkungan belajar yang positif
- a) Kolaborasi yang baik, siswa lebih sering bekerja sama dan membantu satu sama lain dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih mendukung dan positif.
 - b) Penerimaan terhadap kesalahan, siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba dan membuat kesalahan, karena mereka memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.
5. Peningkatan prestasi akademik
- a) Nilai ujian yang lebih tinggi, siswa menunjukkan peningkatan dalam hasil ujian dan tugas matematika.
 - b) Kemajuan berkelanjutan, siswa menunjukkan kemajuan yang berkelanjutan dalam kemampuan matematika mereka dari waktu ke waktu.
6. Pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran
- a) Inovasi guru, guru lebih sering menggunakan metode dan teknik yang inovatif dan kreatif dalam mengajar matematika.
 - b) Penggunaan teknologi, ada peningkatan penggunaan teknologi dan alat bantu pembelajaran yang efektif, yang membuat proses belajar mengajar lebih interaktif dan menarik.

B. Pembahasan

1. Teori-teori pendidikan yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

Ada beberapa teori pendidikan yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan, terutama dalam konteks mengajar matematika di sekolah dasar yaitu :

a. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

- 1) Jean Piaget, Piaget berpendapat bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Pembelajaran harus berpusat pada siswa dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep matematika secara mandiri.

- 2) Lev Vygotsky, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Konsep "zona perkembangan proksimal" (ZPD) menyarankan bahwa siswa belajar paling efektif ketika mereka bekerja pada tugas yang sedikit lebih sulit daripada yang bisa mereka lakukan sendiri, tetapi dapat dicapai dengan bantuan orang lain (guru atau teman sebaya).
- b. Teori Belajar Humanistik
- 1) Abraham Maslow, Maslow mengembangkan hierarki kebutuhan, di mana kebutuhan dasar harus dipenuhi sebelum seseorang dapat mencapai potensi penuh mereka. Dalam konteks pendidikan, ini berarti menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung di mana siswa merasa dihargai dan didukung.
 - 2) Carl Rogers, Rogers menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Pembelajaran harus fokus pada pengembangan pribadi dan keterlibatan emosional siswa.
- c. Pembelajaran Experiential
- 1) David Kolb, Kolb mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Pembelajaran yang menyenangkan melibatkan siswa dalam pengalaman langsung dan refleksi kritis untuk membangun pemahaman mereka.
- d. Teori Kecerdasan Majemuk
- 1) Howard Gardner, Gardner mengusulkan bahwa ada berbagai jenis kecerdasan (misalnya, logis-matematis, linguistik, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis). Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mempertimbangkan berbagai jenis kecerdasan ini dan menyediakan berbagai cara bagi siswa untuk belajar dan menunjukkan pemahaman mereka.
- e. Teori Pembelajaran Sosial
- 1) Albert Bandura, Bandura menekankan pentingnya belajar melalui observasi dan model. Pembelajaran yang menyenangkan dapat melibatkan demonstrasi, permainan peran, dan kolaborasi di mana siswa belajar dari satu sama lain.
- f. Teori Motivasi Diri
- 1) Edward Deci dan Richard Ryan, Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik (dorongan untuk melakukan sesuatu karena itu menyenangkan atau menarik) lebih efektif daripada motivasi ekstrinsik (dorongan untuk melakukan sesuatu karena ada hadiah atau hukuman). Pembelajaran yang menyenangkan berusaha untuk memotivasi siswa secara intrinsik dengan membuat materi relevan dan menarik.
- 2. Konsep-konsep dasar tentang motifasi belajar siswa**
- Motivasi belajar siswa merupakan faktor dalam proses pendidikan, yang mempengaruhi sejauh mana siswa terlibat dan berhasil dalam belajar. Berikut adalah beberapa konsep dasar tentang motivasi belajar siswa:
- a. Jenis-jenis Motivasi
- 1) Motivasi Intrinsik, Motivasi yang aktif atau berfungsi dan tidak berasal dari luar, karena adanya dorongan dalam diri sendiri (Prihartanta, 2015). Siswa termotivasi karena merasa belajar itu sendiri menyenangkan, menarik, atau memuaskan. Contoh: Siswa yang belajar matematika karena mereka menikmati tantangan dan merasa puas saat memahami konsep baru.
 - 2) Motivasi Ekstrinsik, Motivasi yang berasal dari luar diri siswa, seperti hadiah, pujian, atau ancaman hukuman. Contoh: Siswa yang belajar matematika karena ingin mendapatkan nilai bagus atau menghindari hukuman dari orang tua atau guru.
- b. Teori-teori Motivasi
- 1) Teori Hierarki Kebutuhan Maslow, Menurut Maslow dalam Pujadi (2007), motivasi siswa dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan dasar mereka, yang meliputi kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan rasa memiliki, harga diri, dan aktualisasi diri. Siswa akan lebih termotivasi jika kebutuhan dasar mereka terpenuhi.
 - 2) Teori Motivasi Diri (Self-Determination Theory) oleh Deci dan Ryan, Teori ini menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam memotivasi siswa. Siswa akan lebih

- termotivasi jika mereka merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka, merasa kompeten dalam menyelesaikan tugas, dan merasa terhubung dengan guru dan teman sekelas.
- 3) Teori Harapan-Value (Expectancy-Value Theory) oleh Eccles dan Wigfield, Menurut teori ini, motivasi siswa dipengaruhi oleh harapan mereka untuk berhasil dalam tugas tertentu (expectancy) dan nilai yang mereka berikan pada keberhasilan tersebut (value). Siswa akan lebih termotivasi jika mereka yakin bisa berhasil dan menganggap keberhasilan itu penting.
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
- 1) Tujuan Pembelajaran, Siswa yang memiliki tujuan yang jelas dan spesifik cenderung lebih termotivasi. Tujuan ini bisa berupa tujuan jangka pendek (misalnya, menyelesaikan tugas harian) atau tujuan jangka panjang (misalnya, masuk universitas favorit).
 - 2) Lingkungan Belajar, Lingkungan yang positif, mendukung, dan aman dapat meningkatkan motivasi siswa. Sebaliknya, lingkungan yang penuh tekanan dan negatif dapat mengurangi motivasi.
 - 3) Gaya Mengajar Guru, Guru yang menggunakan pendekatan mengajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 4) Umpan Balik, Umpan balik yang konstruktif dan tepat waktu dapat membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memotivasi mereka untuk terus belajar.
 - 5) Rasa Percaya Diri, Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih termotivasi. Kepercayaan diri ini bisa ditingkatkan dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan.
- d. Strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
- 1) Memberikan Penghargaan dan Pengakuan, Mengakui dan menghargai usaha serta pencapaian siswa, baik secara verbal maupun melalui hadiah, bisa meningkatkan motivasi.
 - 2) Menetapkan Tujuan yang Realistis dan Menantang, Membantu siswa menetapkan tujuan yang spesifik, realistis, namun menantang, yang bisa dicapai dengan usaha.
 - 3) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Mendukung, Membuat lingkungan kelas yang mendukung, aman, dan tidak mengancam, di mana siswa merasa dihargai dan didukung.
 - 4) Menggunakan Metode Pengajaran yang Variatif dan Menarik, Menggunakan berbagai metode pengajaran yang menarik, seperti permainan, proyek, diskusi kelompok, dan teknologi, untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
 - 5) Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif, Memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan, serta memberikan bimbingan tentang cara memperbaikinya.
 - 6) Motivasi belajar siswa adalah keadaan seorang siswa yang ada didalam dirinya untuk mendorong serta mengarahkan dirinya dalam mencapai tujuan yang diinginkan dalam dunia pendidikan (Pujadi, 2007).
- 3. Teknik dan Pendekatan dalam Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan**
- Pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Berikut adalah beberapa teknik dan pendekatan yang dapat digunakan:
- a. Pembelajaran berbasis proyek
Siswa bekerja dalam proyek jangka panjang yang mengharuskan mereka menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah nyata.
Contoh: Membuat model bangunan, merencanakan anggaran untuk acara

- sekolah, atau menyelidiki masalah lingkungan lokal menggunakan data statistik.
- b. Pembelajaran kooperatif
Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, saling membantu dan berbagi pengetahuan.
Contoh: Kelompok siswa menyelesaikan masalah matematika kompleks bersama-sama, dengan masing-masing anggota bertanggung jawab atas bagian tertentu dari tugas.
- c. Penggunaan permainan edukatif
Permainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
Contoh: Bingo matematika, permainan kartu dengan operasi matematika, atau aplikasi game digital yang melibatkan pemecahan masalah.
- d. Pendekatan Kontekstual
Mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan nyata yang relevan bagi siswa.
Contoh: Menggunakan contoh-contoh sehari-hari seperti belanja di pasar untuk mengajarkan konsep persentase atau diskon.
- e. Penggunaan alat bantu visual dan manipulative
Menggunakan alat bantu fisik atau visual untuk membantu siswa memahami konsep abstrak.
Contoh: Blok Cuisenaire untuk mengajarkan pecahan, diagram Venn untuk himpunan, atau grafik dan diagram untuk data statistik.
- f. Pembelajaran berbasis teknologi
Memanfaatkan teknologi digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
Contoh: Menggunakan aplikasi matematika, perangkat lunak edukasi, atau video pembelajaran interaktif yang menjelaskan konsep-konsep sulit.
- g. Pendekatan pembelajaran inkuri
Mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan eksperimen, dan menemukan konsep matematika sendiri.
Contoh: Menyelidiki pola bilangan, eksperimen dengan probabilitas, atau proyek penelitian tentang statistik populasi.
- h. Pengajaran diferensiasi

Menyesuaikan metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar individu siswa.

Contoh: Memberikan tugas yang bervariasi berdasarkan kemampuan siswa, menyediakan berbagai sumber belajar, atau menggunakan berbagai cara penyampaian materi.

- i. Penggunaan cerita dan narasi
Menggunakan cerita atau narasi untuk mengajarkan konsep matematika, membuat materi lebih menarik dan mudah diingat.
Contoh: Mengajarkan konsep pembagian dengan cerita tentang membagi kue ulang tahun, atau menggunakan cerita petualangan yang melibatkan pengukuran dan perhitungan.
- j. Pembelajaran berbasis masalah
Siswa belajar melalui penyelesaian masalah nyata yang memerlukan penerapan berbagai konsep matematika.
Contoh: Menyelesaikan masalah optimasi dalam perencanaan rute perjalanan, atau mengatasi masalah logistik dalam distribusi barang.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar dapat mengubah pandangan siswa terhadap matematika dari mata pelajaran yang menakutkan menjadi sesuatu yang menarik dan menantang. Dengan menggunakan metode yang kreatif dan interaktif, guru dapat membantu siswa mengembangkan minat dan motivasi belajar matematika, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi akademis mereka. Penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang fleksibel, pengamatan yang cermat, dan evaluasi yang berkelanjutan. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar matematika dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Penerapan teknik dan pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan di sekolah dasar mencakup peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, perkembangan keterampilan

berpikir kritis dan analitis, serta lingkungan belajar yang lebih positif. Selain itu, diharapkan juga terjadi peningkatan prestasi akademik siswa dan pengembangan kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran. Dengan hasil-hasil ini, siswa tidak hanya lebih siap menghadapi tantangan akademik di masa depan, tetapi juga memiliki sikap positif dan kemampuan yang diperlukan untuk sukses dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dengan menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, relevansi materi, pengalaman langsung, interaksi sosial, dan motivasi intrinsik. Dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip dari teori-teori ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Memahami konsep-konsep dasar tentang motivasi dan menerapkan strategi yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung, yang dapat membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

Menggunakan berbagai teknik dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa mengatasi rasa takut terhadap matematika, meningkatkan motivasi belajar, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan interaktif, guru dapat membuat matematika menjadi mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

B. Saran

Terdapat beberapa saran dalam menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan yaitu : Libatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan, diskusi kelompok, dan eksperimen untuk menjelaskan konsep matematika.

Buatlah koneksi antara konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari agar siswa dapat melihat relevansi dan aplikasi dari apa yang mereka pelajari.

Berikan pujian dan penghargaan atas usaha dan pencapaian siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika, untuk meningkatkan motivasi mereka. Manfaatkan aplikasi matematika, perangkat lunak edukasi, dan sumber daya digital lainnya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dorong kerja sama antar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, di mana mereka dapat saling membantu dan belajar dari satu sama lain.

Berikan tugas dan masalah matematika yang menantang namun sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, untuk merangsang pemikiran kritis dan kreatif mereka.

Buat suasana kelas yang mendukung, di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar dan di mana siswa merasa nyaman bereksperimen dengan konsep-konsep baru.

Gunakan alat bantu visual, manipulatif fisik, dan berbagai cara penyampaian materi untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika secara menyeluruh.

Lakukan evaluasi terhadap metode pengajaran yang digunakan dan perbaiki berdasarkan respons siswa dan hasil belajar mereka.

Selalu terbuka untuk inovasi dan pengembangan diri sebagai guru, agar dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang disajikan kepada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis*, 5(1).

Boaler, J. (2016). *Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching*. Jossey-Bass.

National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.

Hiebert, J., & Grouws, D. A. (2007). *The Effects of Classroom Mathematics Teaching on Students' Learning*. Reston, VA: NCTM.

Van de Walle, J. A., Karp, K. S., & Bay-Williams, J. M. (2018). *Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally*. Pearson.

Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (Eds.). (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. National Academies Press.

Leinwand, S. (2000). *Sensible Mathematics: A Guide for School Leaders*. Heinemann.

Schoenfeld, A. H. (2006). *Mathematical Problem Solving*. Elsevier.

Polya, G. (2004). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.

Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 5(83).

Pujadi, Arko. (2007). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus pada Fakultas Ekonomi Universitas Bunda Mulia. *Business & Management Journal Bunda Mulia*, 3(2), 40-51.

Mason, J., Burton, L., & Stacey, K. (2010). *Thinking Mathematically: The Philosophy of Mathematics Education*. Routledge.

Singapore Ministry of Education. (2009). *Mathematics Syllabus Primary*. Singapore: Curriculum Planning and Development Division.