



Membangun Kreativitas Melalui Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan Di SD

Ellis Mardiana Panggabean^{1*}, Taruli Marito Silalahi², Nanda Ayu Setiawati³

¹Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

²Pendidikan Matematika, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

*Correspondence Email : ellismardiana@umsu.ac.id

Abstract

Mathematics learning in elementary schools is still often considered difficult and boring by students, because the teaching methods are monotonous and do not involve teacher creativity. This community service activity aims to improve teacher capacity in creating effective and enjoyable mathematics learning through a creative approach. The implementation method includes training, direct mentoring, and learning media development practices. Data collection techniques are carried out through questionnaires, observations, and interviews, which are analyzed descriptively qualitatively. The results of the activity show an increase in teachers' abilities in designing innovative learning models and simple learning media that are relevant and interesting to students. The classroom atmosphere becomes more interactive and students seem more enthusiastic about participating in learning. In conclusion, this assistance is effective in improving teacher creativity and encouraging the creation of more concrete, enjoyable, and meaningful mathematics learning in elementary schools.

ARTICLE INFO

Article History:

Received : June 2, 2025

Reviewed : June 5, 2025

Revised : June 11, 2025

Accepted : June 11, 2025

Available online : July 1, 2025

Keywords:

*teacher creativity;
mathematics learning;
elementary school,
instructional media,
mentoring*

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, karena metode pengajaran yang monoton dan kurang melibatkan kreativitas guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan melalui pendekatan kreatif. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan langsung, serta praktik pengembangan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara, yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran inovatif serta media pembelajaran sederhana yang relevan dan menarik bagi siswa. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Kesimpulannya, pendampingan ini efektif dalam

INFO ARTIKEL

Proses Artikel:

Submit : 2 Juni 2025

Review : 5 Juni 2025

Revisi : 11 Juni 2025

Diterima : 11 Juni 2025

Terbit Online : 1 Juli 2025

Kata Kunci :

*kreativitas guru;
pembelajaran matematika;
sekolah dasar; media
pembelajaran;
pendampingan*

meningkatkan kreativitas guru serta mendorong terciptanya pembelajaran matematika yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar (SD) di Indonesia masih tergolong rendah. Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, meskipun sebenarnya bisa menarik dan menyenangkan (Sjesr, 2020). Berdasarkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2023 yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, hanya sekitar 34% siswa SD yang mencapai kompetensi minimum dalam numerasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami konsep dasar matematika secara baik.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan matematis siswa adalah pendekatan pembelajaran yang kurang efektif dan menyenangkan. Di banyak sekolah dasar, pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah, latihan soal rutin, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, takut, bahkan mengalami kecemasan terhadap matematika atau *mathematics anxiety* (Nugraha et al., 2022, dalam Sari & Rahayu, 2023). Padahal, menurut teori perkembangan Piaget, siswa SD berada pada tahap operasional konkret yang menekankan pentingnya penggunaan benda-benda nyata, aktivitas langsung, serta pendekatan kontekstual. Oleh karena itu, siswa sebaiknya diberi aktivitas manipulatif yang dekat dengan konteks kehidupan mereka untuk membantu pemahaman konsep matematika (Kaminski & Sloutsky, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan, serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Setiawan & Soeharto, 2020). Selain itu, pendekatan *contextual teaching and learning* serta penggunaan media manipulatif juga efektif dalam memperdalam pemahaman konsep matematika siswa (Sari & Rahayu, 2023; Lestari et al., 2022). Dalam mendukung pemahaman konseptual, penting pula untuk membimbing siswa saat mereka mengalami kesulitan secara produktif selama proses belajar (Bognar, Mužar Horvat, & Jukić Matić, 2025). Di samping itu, kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim dosen bermaksud memberikan pendampingan kepada para guru SD dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan. Kegiatan ini akan mencakup pelatihan tentang strategi pembelajaran inovatif, pengembangan media pembelajaran, serta praktik langsung di kelas. Dengan demikian, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di SD yang berdampak pada meningkatnya kemampuan matematis siswa. Pendekatan yang akan digunakan selaras dengan prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif, yang mendukung pengembangan kreativitas guru serta pencapaian kompetensi siswa. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pembinaan berkelanjutan yang relevan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar, khususnya dalam bidang matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah: (1) Bagaimana strategi pendampingan yang dapat membantu guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan? dan (2) Sejauh mana pendampingan guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD? Adapun tujuan dari kegiatan

pengabdian ini adalah: (1) Memberikan pendampingan kepada guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan pembelajaran matematika berbasis pendekatan aktif, kontekstual, dan menyenangkan; serta (2) Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media, metode, dan aktivitas pembelajaran matematika yang inovatif.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan Metode Pelatihan (Workshop) Interaktif dengan tujuan memberikan pemahaman konseptual dan praktis kepada guru SD tentang pendekatan pembelajaran matematika yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Kegiatan direncanakan selama 2 hari di sekolah SD Negeri 064983 dengan melibatkan guru dan kepala sekolah. Adapun rincian kegiatan terlampir dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelatihan (*Workshop*) Interaktif

Kegiatan	Materi	Materi	Output
Kegiatan 1 (Hari 1, sesi 1)	Pengenalan Konsep Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan	Ciri-ciri pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan Teori belajar yang relevan dengan siswa SD (Piaget, Vygotsky) Permasalahan umum dalam pembelajaran matematika di SD Peran guru sebagai fasilitator dan pencipta suasana belajar positif	Guru memahami perbedaan antara pembelajaran tradisional dan pendekatan yang efektif-menyenangkan
Kegiatan 2 (Hari 1, Sesi 2)	Pengenalan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif	<ul style="list-style-type: none"> Model pembelajaran kontekstual (<i>Contextual Teaching and Learning</i>) Pembelajaran berbasis proyek sederhana (<i>Project-Based Learning</i> untuk topik matematika) Pem 	Guru mampu mengidentifikasi dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa
Kegiatan 3 (Hari 21, Sesi 1)	Pengenalan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran berbasis permainan (<i>Game-based learning</i>) Penggunaan media manipulatif (kancing, lidi, balok matematika) 	
Kegiatan 3 (Hari 2, sesi 1)	Desain dan Perencanaan Pembelajaran Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun RPP sederhana dengan pendekatan yang menyenangkan Mendesain LKS atau aktivitas pembelajaran berbasis permainan Mengembangkan media pembelajaran kontekstual sederhana Praktik micro teaching oleh peserta 	Setiap guru menghasilkan 1 RPP + media pembelajaran siap pakai dan melakukan praktik mengajar singkat

Sasaran Kegiatan Pengabdian

1. Guru SD (kelas 1–6): Sebagai peserta utama pelatihan dan pendampingan. Para guru diharapkan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan inspirasi baru dalam mengajar matematika yang efektif dan menyenangkan.
2. Siswa SD: Sebagai penerima manfaat tidak langsung. Siswa akan merasakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna melalui pendekatan yang diterapkan guru setelah pelatihan
3. Kepala sekolah dan pengawas: Dilibatkan dalam proses monitoring dan evaluasi kegiatan

serta berperan mendukung keberlanjutan implementasi hasil pelatihan di sekolah masing-masing.

Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan Kegiatan Pengabdian

Hasil dari kegiatan pengabdian ini harus dapat diukur agar dapat diketahui tingkat keberhasilannya. Oleh karena itu, penulis merancang evaluasi keberhasilan dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan kualitatif melalui beberapa alat ukur berikut:

1. Kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test* : Digunakan untuk mengukur pemahaman guru terhadap materi pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan sebelum dan sesudah pelatihan. Selanjutnya skor dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan untuk melihat peningkatan pengetahuan konseptual dan pedagogis guru.
2. Lembar Observasi dan Catatan Refleksi: Digunakan saat praktik micro teaching dan saat guru menerapkan pembelajaran di kelas. Pada lembar observasi ini juga merekam perubahan sikap guru terhadap pendekatan pembelajaran inovatif, kreativitas dalam menyusun media, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
3. Wawancara dan Diskusi Terfokus (*Focus Group Discussion*): Digunakan untuk menggali pengalaman subjektif guru selama mengikuti pendampingan. Selanjutnya data ini memberikan gambaran kualitatif mengenai perubahan sikap dan motivasi guru dalam mengajar.
4. Analisis Produk Hasil Pelatihan : Meliputi RPP, media pembelajaran, dan LKS yang dihasilkan oleh peserta. Selanjutnya kualitas produk akan dinilai dari aspek kreativitas, kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa, dan potensi implementasi di kelas.
5. Dampak Sosial Budaya dan Ekonomi:
 - Perubahan sikap: Dilihat dari peningkatan kepercayaan diri guru, keterbukaan terhadap pendekatan baru, dan semangat berinovasi.
 - Perubahan sosial budaya: Dilihat dari meningkatnya kolaborasi antarguru, terciptanya komunitas belajar di sekolah, dan penguatan budaya mengajar yang reflektif.
 - Dampak ekonomi (secara tidak langsung): Jika hasil belajar siswa meningkat, maka jangka panjangnya dapat berdampak pada daya saing pendidikan lokal dan dukungan orang tua terhadap kegiatan sekolah.
 - Instrumen: Dokumentasi hasil diskusi, testimoni guru dan kepala sekolah, serta laporan hasil pengamatan tim pelaksana pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu para guru dalam menciptakan suasana pembelajaran matematika yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan konsep, tetapi juga menyenangkan dan mampu menumbuhkan kreativitas siswa. Pendampingan dilakukan melalui workshop, diskusi reflektif, praktik langsung, serta pemberian contoh media dan model pembelajaran yang variatif. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian menggunakan tiga instrumen utama untuk memperoleh data, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal, proses, dan hasil dari kegiatan pendampingan secara menyeluruh. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan PKM.



Gambar 1. Tim Memberikan Materi Tentang Strategi Pembelajaran Yang Efektif dan Menyenangkan

1. Hasil Kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test*

Sebelum kegiatan berlangsung, angket disebarikan kepada guru untuk mengetahui sejauh mana pendekatan pembelajaran yang mereka gunakan. Dari angket awal, terlihat bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan latihan soal. Sebagian besar mengaku mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan belum yakin bahwa pembelajaran matematika di kelas mereka dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

Namun setelah proses pendampingan berlangsung, terjadi perubahan signifikan. Hasil angket pasca pendampingan menunjukkan bahwa para guru mulai mencoba menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Mereka juga mengaku merasa lebih terbantu dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sebagian besar guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mulai menunjukkan inisiatif serta ide-ide kreatif saat menyelesaikan soal.

Hasil pengukuran menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan. Rata-rata skor *pre-test* peserta berada pada kategori cukup (60–70), sedangkan rata-rata skor *post-test* meningkat ke kategori baik (80–90). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa materi yang diberikan dalam pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan konseptual dan pedagogis peserta. Sebagian besar guru menyatakan bahwa mereka baru pertama kali mengenal pendekatan kontekstual dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

2. Hasil Lembar Observasi dan Catatan Refleksi

Observasi langsung yang dilakukan saat guru mengajar menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup. Guru mulai melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, permainan matematika, dan penggunaan alat bantu konkret. Siswa terlihat lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, dan lebih mudah memahami konsep karena pendekatan pembelajaran yang variatif.

Selama praktik micro teaching, guru menunjukkan perubahan sikap positif terhadap penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif. Sebagian besar guru tampak lebih percaya diri, aktif menggunakan media manipulatif, dan mampu melibatkan siswa dalam proses diskusi serta eksplorasi konsep. Catatan reflektif menunjukkan bahwa guru menyadari pentingnya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menyadari keterbatasan pendekatan mengajar mereka sebelumnya.

Perubahan ini menjadi indikasi bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mengubah sikap dan praktik mengajar guru di kelas.

3. Hasil Wawancara dan Diskusi Terfokus (FGD)

Dalam wawancara, para guru menyatakan bahwa pendampingan ini memberikan banyak wawasan baru, terutama dalam pemanfaatan media sederhana dan penerapan model pembelajaran kreatif. Para siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa senang belajar matematika karena tidak lagi hanya mengerjakan soal, tetapi juga bisa bermain, menggambar, dan bekerja sama dengan teman-teman.

Hasil wawancara dan FGD dengan peserta menunjukkan bahwa guru merasa kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat. Mereka merasa lebih termotivasi untuk berinovasi dan terbuka terhadap perubahan pendekatan dalam pembelajaran matematika. Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka mulai membentuk kelompok kecil untuk saling berbagi ide pembelajaran dan media kreatif yang dapat digunakan dalam kelas. Hal ini menunjukkan perubahan dalam motivasi dan budaya kerja kolektif di antara guru.

4. Hasil Analisis Produk Hasil Pelatihan

Produk hasil pelatihan yang dianalisis meliputi RPP, media pembelajaran, dan LKS. Secara umum, kualitas produk menunjukkan kreativitas yang tinggi, dengan penggunaan bahan sederhana namun efektif dalam menjelaskan konsep matematika. Sebagian besar RPP yang dikembangkan menunjukkan kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD dan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang kontekstual serta menyenangkan. Media dan LKS yang dikembangkan juga mencerminkan pemahaman peserta terhadap pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar siswa. Mereka menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu menghasilkan berbagai solusi terhadap satu persoalan matematika. Hal ini menunjukkan perkembangan dalam dimensi kreativitas siswa, seperti kelancaran berpikir (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Penerapan model pembelajaran inovatif terbukti mampu mendorong peningkatan kreativitas siswa. Beberapa model yang digunakan selama kegiatan pendampingan antara lain: (1) **Problem-Based Learning (PBL)**, yang membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui pemecahan masalah nyata. PBL menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Sari, 2021), dan melalui pendekatan ini siswa dapat menemukan serta membangun sendiri konsep-konsep matematika yang dipelajarinya (Aditya et al., 2025); (2) **Discovery Learning**, yang mendorong siswa untuk menemukan konsep matematika secara mandiri melalui pengamatan, eksperimen, dan refleksi. Model ini mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir inovatif; (3) **Project-Based Learning (PjBL)**, yang memungkinkan siswa membentuk pemahaman konsep matematika dalam diri mereka secara lebih bermakna (Silalahi & Wahyuni, 2025), serta memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, menginvestigasi, menjelaskan, dan berinteraksi dengan masalah secara aktif (Oktaya & Panggabean, 2022); (4) **Contextual Teaching and Learning (CTL)**, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi matematika dengan dunia nyata siswa, sehingga hasil pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari keluarga dan masyarakat (Adolph, 2016). Pendekatan ini menjadikan matematika lebih relevan dan mudah dipahami karena terhubung dengan pengalaman nyata, serta membuka ruang bagi pemikiran kreatif; (5) **Pembelajaran Diferensiasi**, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar, minat, dan kesiapan siswa. Ketika siswa merasa bahwa pembelajaran dirancang untuk mereka secara personal, mereka akan lebih terlibat, merasa dihargai, dan menunjukkan antusiasme dalam belajar.

Model-model pembelajaran tersebut tidak hanya berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran matematika, tetapi juga membantu menciptakan suasana kelas yang suportif, kooperatif, dan terbuka terhadap gagasan-gagasan baru—yang kesemuanya merupakan prasyarat penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Sesuai dengan temuan Silalahi dan Wahyuni (2025), penggunaan media yang tepat membuat siswa lebih mudah memahami materi matematika, khususnya karena karakteristik matematika yang cenderung abstrak.

Di tingkat sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap operasional konkret (menurut Piaget), sehingga media yang melibatkan pengalaman langsung sangat dibutuhkan. Salah satu media yang paling efektif adalah media konkret, seperti stik es krim, kancing warna, balok satuan, dan uang mainan. Media-media ini membantu siswa memahami konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, nilai tempat, serta konsep uang dengan cara yang lebih visual dan dapat disentuh secara langsung. Ketika siswa menggunakan stik es krim untuk menghitung atau menyusun kancing warna menjadi kelompok, mereka tidak hanya menghafal angka, tetapi juga membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam.

Selain itu, media visual seperti poster matematika, peta konsep, dan kartu angka juga terbukti efektif untuk memperkuat daya ingat siswa. Guru dapat menempelkan poster perkalian di dinding kelas atau menggunakan flashcard untuk bermain tebak angka secara berpasangan. Permainan semacam ini mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Ketika belajar tidak lagi terbatas pada papan tulis dan buku, siswa menjadi lebih berani bereksplorasi dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran yang berbasis digital juga semakin relevan, khususnya untuk generasi siswa yang akrab dengan teknologi. Guru dapat memanfaatkan aplikasi matematika interaktif, kuis berbasis Google Form, atau video animasi untuk menjelaskan materi yang sulit seperti pengukuran, pecahan, atau bangun ruang. Dengan media ini, siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, bukan sedang menjalani pembelajaran yang membebani. Media berbasis permainan edukatif juga sangat efektif dalam membangun suasana kelas yang menyenangkan. Contohnya seperti ular tangga matematika, bingo hitung, atau domino perkalian. Dalam permainan ini, siswa diminta menjawab soal sebelum bisa maju atau mencocokkan angka dan operasi bilangan. Aktivitas seperti ini tidak hanya melatih logika dan berhitung, tetapi juga kerja sama dan sportivitas.

Menariknya, guru juga bisa menciptakan media buatan sendiri dengan bahan-bahan sederhana, seperti membuat puzzle angka dari karton, membuat kotak soal dari kertas lipat, atau kartu lipat yang berisi soal dan jawaban. Selain hemat biaya, media buatan sendiri ini memberikan sentuhan personal dan fleksibilitas, serta dapat melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Ketika siswa diajak membuat alat peraga sendiri, mereka akan merasa lebih terlibat dan bangga terhadap hasil belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran yang beragam ini bukan sekadar alat bantu visual, melainkan strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang menyenangkan akan memicu rasa ingin tahu siswa, membuat mereka lebih aktif dan kreatif dalam berpikir, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu terus mengeksplorasi, menciptakan, dan memanfaatkan berbagai jenis media agar pembelajaran matematika tidak lagi menjadi momok, melainkan menjadi momen yang ditunggu dan disukai siswa setiap harinya.

Sementara itu, hasil wawancara mendalam dengan beberapa guru menyatakan bahwa kegiatan pengabdian ini membuka wawasan mereka tentang pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya kreativitas siswa. Guru merasa bahwa matematika tidak harus diajarkan secara kaku dan seragam, melainkan bisa dikemas dengan lebih fleksibel, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak nyata, tidak hanya pada perubahan pola pikir dan keterampilan guru, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa. Dengan terciptanya suasana belajar yang lebih

kreatif dan menyenangkan, potensi siswa untuk memahami matematika dan mengembangkan kreativitas pun meningkat. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya komunitas belajar antar guru, yang ke depannya diharapkan dapat menjadi wadah berbagi dan berinovasi dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Lebih dari itu, siswa sebagai subjek utama mengalami peningkatan dalam hal partisipasi, rasa percaya diri, dan kreativitas dalam belajar matematika. Dengan perubahan ini, pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak lagi menjadi momok yang membosankan, tetapi berubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun daya pikir kreatif siswa.

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan pengabdian adalah keberlanjutan praktik baik yang telah dilakukan. Guru yang merasa mendapat manfaat dari pendampingan menunjukkan inisiatif untuk mendokumentasikan model pembelajaran dan media yang telah dicoba. Beberapa guru bahkan mulai membagikan praktik baiknya kepada rekan sejawat di sekolah lain. Ini menandakan adanya *transfer of learning* dan potensi penguatan komunitas belajar guru (*learning community*) yang sangat penting dalam reformasi pembelajaran jangka panjang.

4. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pendampingan guru dalam pembelajaran matematika telah memberikan dampak positif, baik bagi guru maupun siswa. Guru mulai menerapkan model pembelajaran yang variatif, kreatif, dan menyenangkan, serta mampu merancang media pembelajaran sederhana yang efektif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dan suasana kelas yang lebih hidup. Angket dan wawancara mengonfirmasi bahwa guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus berinovasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mendorong terciptanya pembelajaran matematika yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kreativitas serta minat belajar siswa di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, disarankan agar kegiatan ini dapat diperluas cakupannya ke sekolah-sekolah dasar lainnya, khususnya yang berada di wilayah dengan keterbatasan akses terhadap pelatihan pembelajaran inovatif. Dengan demikian, lebih banyak guru dapat merasakan manfaat pendampingan dan terjadi pemerataan peningkatan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, pendampingan tidak cukup dilakukan satu kali, melainkan perlu dirancang secara berkelanjutan dengan sistem evaluasi dan tindak lanjut. Kegiatan lanjutan seperti monitoring implementasi, refleksi bersama, dan bimbingan teknis akan sangat membantu guru dalam memperkuat kemampuan mereka dan memastikan inovasi yang telah dikenalkan benar-benar diterapkan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Z., Br, R., & Panggabean, E. M. (2025). Desain lintas belajar menggunakan model pembelajaran problem based learning pada materi himpunan. *Jurnal Pendidikan*, 3, 317–328.
- Adolph, R. (2016). Exploring multi-representation learning approach in mathematics elementary school students. *Journal of Education*, 3(3), 1–23.

- Bognar, B., Mužar Horvat, S., & Jukić Matic, L. (2025). Characteristics of effective elementary mathematics instruction: A scoping review of experimental studies. *Education Sciences*, 15(1), 1–38. <https://doi.org/10.3390/educsci15010038>
- Kaminski, J. A., & Sloutsky, V. M. (2020). The use and effectiveness of colorful, contextualized, student-made material for elementary mathematics instruction. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00242-1>
- Oktaya, I., & Panggabean, E. M. (2022). Ketepatan dan efektivitas penggunaan teori belajar dalam pembelajaran matematika dengan model project based learning pada kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Math Teaching and Learning*, 1(1), 10–14.
- Sari, S. N. (2021). Penerapan model problem based learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas IV SD IT Quantum School Medan. *Abdimas Mutiara*, 2(2), 359–363.
- Sari, S. N., & Rahayu, I. (2023). Penggunaan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.6222>
- Sjesr. (2020). Fun and amusement in teaching: Exploring various aspects of teaching of mathematics at elementary level. *Sir Syed Journal of Education & Social Research*, 3(2), 198–204.
- Silalahi, T. M., & Wahyuni, F. (2025). Model project based learning berdasarkan teori Vygotsky terhadap kemampuan pemahaman konsep keliling dan luas siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10, 1–12.
- Silalahi, T. M., & Wahyuni, F. (2025). The effect of image media on mathematic representation ability of data presentation materials on learning online students of class IV SDN 064998 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 146–156.