

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MATH EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS BAGI PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN CICALENGKA 08

Mathematics Learning Based on Math Edutainment in Improving Mathematical Problem Solving Abilities for Class V Students at SDN Cicalengka 08

MILA ANDRIANI NURCAHYA¹, FULLY RAKHMAYANTI²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: milaandriani@upi.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: fully10@upi.edu

Abstrak. Saat ini pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah dasar masih banyak yang menggunakan metode lama atau tradisional. Kurangnya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika membuat peserta didik menjadi menurun semangat dan daya tarik dalam mengikuti proses pembelajarannya. Melalui pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari matematika yakni pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas V di SDN Cicalengka 08 serta dampak implementasi pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan secara deskriptif. Selain itu data diperoleh melalui kajian literatur melalui artikel, jurnal dan buku serta diperoleh juga melalui instrument penelitian berupa angket yang dibagikan kepada siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah pembelajaran matematika pada peserta didik Kelas V di SDN Cicalengka 08 dengan menggunakan penerapan *Math Edutainment* dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa terutama dalam pemahaman dalam mempelajari dan menyelesaikan permasalahan matematika. Hal tersebut, didasari oleh adanya penerapan belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan matematis peserta didik dapat menjadi lebih meningkat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Math Edutainment*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, dan Pembelajaran Inovatif

Abstract. Currently, many mathematics lessons carried out in elementary schools still use old or traditional methods. The lack of innovation in the implementation of mathematics learning causes students to lose enthusiasm and interest in participating in the learning process. Through Math Edutainment-based mathematics learning, it can increase students' interest in studying mathematics, namely learning can be done while playing. This research aims to determine the application of Math Edutainment-based mathematics learning in improving fifth grade mathematical problem solving

abilities at SDN Cicalengka 08 as well as the impact of implementing Math Edutainment-based mathematics learning. The method used in this research is qualitative research methods through a descriptive approach. Apart from that, data was obtained through literature studies through articles, journals and books and also obtained through research instruments in the form of questionnaires distributed to students. The results obtained from this research are that mathematics learning for Class V students at SDN Cicalengka 08 using the application of Math Edutainment can improve students' mathematical abilities, especially in understanding in studying and solving mathematical problems. This, based on the application of learning while playing in the mathematics learning process, can also increase students' interest in participating in learning. Therefore, students' mathematical solving abilities can be further improved in the learning process.

Keywords: Math Edutainment, Mathematical Problem Solving Ability, and Innovative Learning

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada sekolah dasar adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika memiliki hubungan yang erat dengan mata pelajaran lain dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya mempelajari mengenai cara berhitung saja sebagaimana dengan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian. Melainkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat terbantu melalui kegiatan pembelajaran matematika. Maka, pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar sangat penting.

Akan tetapi, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran matematika di berbagai sekolah dinilai kurang kurang efektif. Hal tersebut dapat terlihat pada tingkat hasil yang diperoleh dari pembelajaran peserta didik yakni tidak terdapat kenaikan yang signifikan. Salah satu contohnya adalah peserta didik masih banyak yang belum paham terhadap materi atau konsep yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan hasil pembelajaran matematika kurang baik. Seperti pelaksanaan pembelajaran yang masih menggunakan cara ceramah, yakni guru melakukan pembelajaran satu arah sehingga pembelajaran menjadi pasif. Selain itu, penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami berbagai konsep materi adalah pembelajaran matematika yang disampaikan masih monoton karena media pembelajaran sangat jarang digunakan.

Penggunaan metode yang digunakan dengan cara ceramah bergantung terhadap penyampaian guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penjelasan yang disampaikan oleh guru hanya dapat disimak oleh peserta didik, sehingga pembelajaran dengan cara ceramah akan mengalami kesulitan dalam perbedaan pengetahuan, kemampuan serta minat belajar peserta didik (Rachmawati, 2018). Salah satu contohnya, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran matematika yakni berupa penjelasan terkait contoh soal atau pun pembahasan soal. Kemudian setelah selesai menjelaskan peserta didik mendapatkan beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan.

Berdasarkan hal diatas maka apabila dilakukan dengan terus-menerus maka dalam pembelajaran matematika peserta didik dapat mengalami kesulitan baik dalam pemahaman materi hingga dalam penyelesaian permasalahan. Hal tersebut menyebabkan perolehan hasil belajar peserta didik tidak terdapat peningkatan. Masih terdapat banyak materi yang bersifat abstrak serta peserta didik baru sampai pada tahap operasional kongkret pada perkembangan kognitifnya. Maka diperlukannya media pembelajaran atau berbagai alat peraga yang akan memudahkan peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan (Nugraheni, 2017).

Kemampuan matematis peserta didik sangat berhubungan dengan implementasi pembelajaran matematika di sekolah. Hal tersebut dapat ditunjukkan dalam munculnya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang tidak sederhana dan tak terduga, sehingga diperlukan pemecahan alternatif masalah dengan cara yang terbuka yang dapat memungkinkan berbagai pemecahannya (Mursidik, Samsiyah and Rudyanto, 2015). Maka kemampuan matematis sangat membantu terutama untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, dibutuhkannya pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kemampuan matematis peserta didik.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di SDN Cicalengka 08 diperoleh bahwa pembelajaran matematika masih dilaksanakan secara konvensional. Salah satunya adalah dengan pembelajaran matematika yang dominan menggunakan metode ceramah. Metode yang digunakan tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi agar pembelajaran matematika dapat bermakna.

Salah satu solusinya yaitu dengan adanya penerapan pembelajaran matematika berbasis Math Edutainment. *Math Edutainment* ini memadukan antara edukasi dengan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini dengan kata lain adalah belajar sambil bermain. Melalui adanya unsur kesenangan dalam kegiatan pembelajaran maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan akan dapat terealisasi dengan baik. Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai Pembelajaran Matematika Berbasis *Math Edutainment* bagi Peserta Didik Kelas V Di SDN Cicalengka 08. Serta penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis *Math Edutainment* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Bagi Peserta Didik Kelas V di SDN Cicalengka 08.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan secara deskriptif. Pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan kajian literatur terhadap penelitian terdahulu seperti artikel, jurnal dan buku serta menggunakan survei yang diantaranya dengan menyebarkan kuesioner. Hal tersebut ditujukan kepada peserta didik kelas V A SDN Cicalengka 08. Instrument yang digunakan berupa angket mengenai pertanyaan yang berkaitan dengan penerapan *Math Edutainment* dalam pembelajaran matematika. Peneliti melakukan penyebaran angket kepada peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran menggunakan media google form kemudian dibagikan. Seluruh peserta didik kelas V SDN Cicalengka 08 merupakan populasi pada penelitian ini, sedangkan beberapa bagian dari seluruh peserta didik kelas V yakni kelas V A merupakan sampel yang digunakan yaitu sebanyak 37 siswa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil responden terhadap angket yang dibagikan kemudian data tersebut dianalisis dan diolah menjadi hasil penelitian yang representatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembelajaran *Math Edutainment* merupakan perpaduan antara *math* dan *edutainment*. Suatu hal yang menarik dalam pembelajaran tersebut adalah dengan adanya *edutainment*. *Edutainment* merupakan suatu pembelajaran yang diiringi dengan hiburan. Dengan kata lain tidak hanya terdapat pembelajaran saja melainkan terdapat berbagai aktivitas untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan pembelajaran *edutainment* sebagai solusi untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan minat serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, hal tersebut disebabkan karena suasana pembelajaran memiliki suasana yang menyenangkan (Minarti, Susilowati and Indriyanti, 2012).

Pembelajaran pun akan semakin bermakna dan materi ajar yang disampaikan pun akan menjadi lebih mudah dipahami. *Math Edutainment* ini dapat dikolaborasikan dengan berbagai pendekatan serta dapat menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar. Pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* ini memiliki daya tarik yang tinggi terhadap agar peserta didik dapat tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran (Sukma, Nasution and Anggoro, 2018). Oleh karena itu, Seluruh rangkaian pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis serta tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah bagian dari kemampuan matematika yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan khususnya dalam bidang matematika. Tetapi tidak hanya matematika kemampuan pemecahan matematis ini juga dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Melalui adanya kemampuan ini maka peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya terutama pada konteks matematika.

Proses yang ada pada penerapan pemahaman matematika yang telah dimiliki pada berbagai situasi baru merupakan arti dari kemampuan pemecahan masalah matematis (Lestari and Sofyan, 2014). Berbagai kegiatan

tersebut diantaranya yakni dengan melakukan pemecahan masalah sederhana yakni pada soal yang berbentuk cerita; melakukan penyelesaian tak-terbentuk non rutin; melakukan penerapan pemahaman matematika pada kehidupan sehari-hari; serta menciptakan serta melakukan menguji konjektur matematika.

Rezi Ariawan (2017) menjelaskan bahwa terdapat berbagai dalam kemampuan pemecahan masalah matematis diantaranya adalah:

- 1) Melakukan identifikasi kecukupan data dalam memecahkan masalah
- 2) Dapat memilih serta menerapkan berbagai strategi untuk memecahkan permasalahan dalam berbagai konteks baik pada bidang matematika atau pun bidang lain.
- 3) Dapat menjelaskan serta menginterpretasikan hasil yang diperoleh

Sedangkan Sumartini (2016) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kemampuan yang harus dimiliki diantaranya adalah ada lima indikator berikut:

- 1) Melakukan identifikasi kelengkapan data yang akan digunakan dalam memecahkan permasalahan
- 2) Berdasarkan situasi dan masalah diciptakannya model yang matematik pada kehidupan sehari-hari untuk penyelesaian masalahnya
- 3) Melakukan pemilihan serta menyiapkan strategi dalam untuk memecahkan permasalahan matematika ataupun selain matematika
- 4) Dapat memberikan penjelasan serta melakukan interpretasi kesesuaian hasil yang didapatkan terhadap permasalahan yang dimiliki kemudian terdapat pengujian berdasarkan solusi yang diperoleh.
- 5) Matematika diimplementasikan secara bermakna terhadap kehidupan.

Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada pembelajaran matematika belum terdapat peningkatan yang signifikan. Seperti terdapat ada yang mengalami kesulitan untuk memecahkan permasalahan dalam menyelesaikan soal berbentuk cerita. Pada kenyataannya soal berbentuk cerita ini seyogianya hanya perlu dilakukan dengan melakukan penerjemahan dari kata-kata menjadi kalimat matematika (Mulyati, 2016). Oleh karena itu, peserta didik terdapat kesulitan dalam

menyelesaikan berbagai pertanyaan terutama dalam bentuk soal cerita dan permasalahan yang lebih konkrit.

Selain itu, kemampuan pemecahan masalah matematis dapat mengarahkan dalam membangun pengetahuan baru peserta didik dalam mempelajari matematika, memecahkan masalah dengan berbagai konteks pada ranah matematika dengan mengimplementasikan berbagai strategi serta melakukan refleksi proses dalam memecahkan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut dapat diperoleh jika peserta didik dapat melakukan prosedur yang tepat dalam pelaksanaannya secara langsung. Maka manfaat dari kemampuan pemecahan matematis ini tidak hanya dapat digunakan dalam matematika saja melainkan dapat diimplementasikan dalam bidang pengetahuan yang lainnya (Anggo, 2011).

Melalui pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan *math Edutainment* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan matematis. Hal tersebut disebabkan karena siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna, sehingga dapat mudah memahami konsep terutama dalam memecahkan permasalahan dalam matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa bahwa melalui adanya pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* proses pembelajaran pun menjadi semakin terbantu. Serta materi yang disampaikan dapat mudah dipahami, tidak hanya itu dengan pembelajaran berbasis *Math Edutainment* hasil belajar peserta didik juga menjadi semakin meningkat.

Pembahasan

Penerapan *Math Edutainment* di SDN Cicalengka 08 ini memadukan pendekatan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran. Hasil tersebut disebabkan untuk menarik minat belajar peserta didik terutama dalam memahami materi yang akan disampaikan. Salah satunya adalah menggunakan pendekatan saintifik dengan perpaduan games interaktif yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan *Math Edutainment* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya.

Dalam melaksanakan pembelajaran tersebut diperlukan kerja sama antara guru dengan peserta didik. Dengan adanya kooperatif antara guru dengan peserta didik maka proses pembelajaran yang menerapkan *Math Edutainment* akan semakin jauh lebih berdampak dan dapat mengesankan bagi peserta didik. Salah satu diantaranya adalah guru dapat menjadi fasilitator serta peserta didik dapat berperan aktif dalam proses melaksanakan pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penerapan pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* yang dilaksanakan di SDN Cicalengka 08 diantaranya adalah (1) memadukan permainan dengan pembelajaran matematika (2) membuat peserta didik lebih banyak berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran (3) peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya peningkatan psikomotorik (4) pembelajaran *student centered learning* dilaksanakan secara sepenuhnya.

Salah satu penerapan kegiatan pembelajaran *Math Edutainment* yang dapat dilakukan secara individu adalah "*Spinning while Singing*". Permainan tersebut dilakukan dengan cara peserta dibagi menjadi 4 kelompok besar kemudian membentuk lingkaran dengan sudah terdapat beberapa kartu pertanyaan. Selanjutnya ketika musik dimulai peserta didik berputar sambil bernyanyi sampai musik tersebut berhenti. Ketika musik berhenti peserta didik akan berada pada salah satu kartu pertanyaan, selanjutnya pertanyaan tersebut dikerjakan secara individu pada kertas masing-masing. Kemudian peserta didik diberikan batas waktu untuk mengerjakan pertanyaan tersebut sesuai yang telah disepakati sebelumnya. Setelah habis waktu pengerjaannya peserta didik mengulang permainan tersebut hingga selesai.

Permainan diatas dapat dilakukan sebagai bentuk latihan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan. Yakni peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan mengimplementasikan pembelajaran yang sebelumnya telah diperoleh. Selain itu, permainan tersebut juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis.

Bentuk penerapan kegiatan pembelajaran *Math Edutainment* yang dapat dilakukan secara berkelompok yaitu "*Mystery Question Box*". Permainan

dilakukan dengan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil. Kemudian setiap kelompok secara bergantian memilih *box* secara acak yang telah disiapkan. Apabila terdapat *box* yang berisi pertanyaan maka setiap kelompok berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut. Ulangi langkah tersebut hingga semua kelompok dapat bermain dan sampai *box* yang telah disediakan habis. Setelah mendapatkan pertanyaan dan selesai menjawab diakhir permainan setiap kelompok akan melaporkan hasil pengerjaannya dan memperoleh penilaian dari guru.

Permainan tersebut dapat meningkatkan kolaborasi atau kerja sama peserta didik dalam menyelesaikan tantangan yang diperoleh. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk berdiskusi untuk menemukan pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut peserta didik dapat saling bertukar pengetahuan agar dapat memperoleh solusi atau pemecahan masalah yang sesuai.

Selain dua bentuk contoh penerapan diatas masih banyak lagi permainan yang dapat dipadukan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penerapan *Math Edutainment* ini dapat diimplementasikan pada berbagai bentuk permainan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Agar peserta didik meningkat daya tarik dan minatnya untuk belajar matematika maka pendidik harus benar-benar menyiapkan pembelajaran dengan maksimal. Dengan adanya persiapan yang baik maka pelaksanaan pembelajarannya pun akan menjadi lebih terstruktur. Mulai dari peraturan permainan yang harus dijalankan oleh peserta didik maupun teknis atau tata cara permainan yang akan dilakukan. Semua persiapan tersebut harus jelas agar saat pelaksanaannya pendidik maupun peserta didik tidak mengalami kebingungan dan pembelajarannya dapat berjalan dengan lancar.

Berikut merupakan dampak yang diperoleh berdasarkan hasil pembelajaran matematika berbasis *math edutainment* di SDN Cicalengka 08:

1) Hasil belajar peserta didik meningkat jauh lebih pesat

Melalui adanya kegiatan pembelajaran berbasis *Math Edutainment* hasil belajar peserta didik jauh lebih meningkat dari pada sebelumnya. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik memiliki daya tarik yang tinggi

untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, materi yang diajarkan akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

Maka hasil belajar peserta didik pun akan semakin meningkat apabila telah memahami dasar-dasar pembelajarannya. Berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis, berdasarkan hasil pembelajaran maka peserta didik akan dapat mengimplementasikan pemahaman yang diperoleh saat mengikuti pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *Math Edutainment* ini dapat memberikan dampak yang sangat baik terutama dalam meningkatkan hasil belajar dengan ada kemampuan pemecahan matematis.

2) Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif

Dengan menggunakan pendekatan *student centered* maka proses pembelajaran berbasis *Math Edutainment* membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran *Math Edutainment* ini mendukung peserta didik untuk lebih banyak belajar secara langsung. Salah satu contoh pelaksanaannya adalah dengan adanya permainan edukatif dalam pembelajaran peserta didik akan menjadi lebih banyak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Kemudian peserta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pemecahan masalah.

3) Kolaborasi antar peserta didik menjadi lebih erat

Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, sering kali peserta didik harus berkerja sama dengan teman sebayanya. Kegiatan pembelajaran berbasis *Math Edutainment* ini dapat meningkatkan kerja sama tim terutama dalam menyelesaikan permainan edukatif. Salah satu contohnya adalah peserta didik dituntut untuk menyelesaikan tantangan secara berkolaborasi dan bekerja sama dengan teman satu timnya. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis *Math Edutainment* ini peserta didik akan menjadi lebih aktif dan dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tanggungjawab yang dimilikinya.

4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan peserta didik

Melalui adanya permainan edukatif dalam pembelajaran maka terdapat banyak interaksi yang dilakukan bersama peserta didik. Hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendekatan pembelajaran *student centered learning* maka interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dan guru harus lebih banyak.

Pembelajaran berbasis *Math Edutainment* ini dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik. Proses pembelajaran pun tidak hanya satu arah saja, melainkan pembelajaran terjadi dua arah baik peserta didik terhadap pendidik maupun sebaliknya. Oleh karena itu, pembelajaran pun akan menjadi lebih interaktif, sehingga minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar terutama belajar matematika pun akan dapat menjadi lebih meningkat. Selain itu, kemampuan matematis siswa juga dapat meningkat hal tersebut dapat terlihat dari hasil post tes yang telah dilakukan.

KESIMPULAN

Math Edutainment merupakan perpaduan antara hiburan atau permainan ke dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran matematika yang sering dirasa jenuh oleh peserta didik bahkan sering dianggap tidak menarik. Solusi dari permasalahan tersebut agar daya tarik dan minat peserta didik meningkat adalah dengan memadukan permainan ke dalam proses pembelajaran yang disebut dengan *math edutainment*. Terdapat banyak contoh penerapan *Math Edutainment* dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Penerapan *Math Edutainment* dalam proses pembelajaran ini memberikan dampak peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan matematis siswa dapat meningkat. Selain hasil belajar peserta didik yang meningkat juga terdapat berbagai dampak yang dihasilnya. Diantaranya adalah peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, kolaborasi antar peserta didik pun semakin meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran matematika berbasis *Math Edutainment* ini dapat memberikan pembelajaran

yang bermakna bagi siswa, sehingga kemampuan matematis siswa dapat semakin meningkat terutama dalam memecahkan permasalahan matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggo, M. (2011) 'Pelibatan Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematika', *Edumatica*, 1(1), pp. 25–32.
- Lestari, L. and Sofyan, D. (2014) 'Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Matematika Antara yang Mendapat Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dengan Pembelajaran Konvensional', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), pp. 95–108. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/226571-perbandingan-kemampuan-pemecahan-masalah-5af4ead9.pdf>.
- Minarti, I. B., Susilowati, S. M. E. and Indriyanti, D. R. (2012) 'Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan', *Journal of Innovative Science Education*, 1(2), p. 7. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>.
- Mulyati, T. (2016) 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students)', *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), pp. 1–20.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N. and Rudyanto, H. E. (2015) 'Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students.', *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), pp. 23–33.
- Nugraheni, N. (2017) 'Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar', *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), pp. 142–149.
- Rachmawati, T. K. (2018) 'Pengaruh Metode Ekspositori Pada Pembelajaran Matematika Dasar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), p. 51. doi: 10.30734/jpe.v5i1.130.
- Rezi Ariawan, H. N. (2017) '228883488', *THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1, pp. 82–91.

- Sukma, A. P., Nasution, S. P. and Anggoro, B. S. (2018) 'Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), p. 81. doi: 10.24042/djm.v1i1.2026.
- Sumartini, T. S. (2016) 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya', *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), pp. 1–7. Available at: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:jfDgJQUQWmcJ:scholar.google.com/+Peningkatan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematis+Siswa+melalui+Pembelajaran+Berbasis+Masalah&hl=id&as_sdt=0,5.