



PELATIHAN STRATEGI PENGAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN BAGI GURU SDN PONDOK RANGGON 04

Article history

Received: 15 April 2025

Revised: 22 Mei 2025

Accepted: 1 Juni 2025

DOI: [10.35329/jp.v5i2.6090](https://doi.org/10.35329/jp.v5i2.6090)

^{1*}Arfatin Nurrahmah, ¹Indah Mayang Purnama,
¹Nurhayati

¹Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI

**Corresponding author*

arfatinnurrahmah@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengajarkan matematika secara menyenangkan dan bermakna di tingkat sekolah dasar. Pelatihan difokuskan pada pendekatan konkret-gambar-abstrak (C-P-A), penggunaan media konkret, permainan tradisional, serta metode kontekstual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari guru kelas di SDN Pondok Ranggon 04. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan yaitu 1) persiapan; 2) pemaparan materi dan pendampingan; 3) evaluasi. Melalui sesi praktik langsung, diskusi kelompok, dan refleksi, para peserta memperoleh berbagai wawasan baru mengenai strategi mengajar yang menarik dan interaktif. Hasil refleksi menunjukkan bahwa 80% guru semakin memahami pentingnya membangun konsep dari konkret ke abstrak, serta menyadari bahwa pembelajaran matematika dapat dikemas secara menarik melalui permainan, lagu, dan media interaktif. Kegiatan ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif, serta menumbuhkan motivasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran matematika yang ramah anak dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: *C-P-A; guru sekolah dasar; menyenangkan; matematika; strategi pengajaran*



Gambar 1. Foto Bersama Setelah Selesai Kegiatan Dilakukan

1. PENDAHULUAN

Pengenalan matematika harus dilakukan sejak dini, karena mempelajari matematika akan merangsang kemampuan berpikir anak agar siap untuk jenjang pembelajaran matematika berikutnya (Ramlah, Riana, and Abadi 2022). Tahap berpikir siswa pada usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, berlangsung dari tujuh hingga sebelas tahun (Hayat et al. 2024). Pada tahapan ini, siswa akan lebih memahami materi matematika jika diberikan contoh langsung yang ada pada kehidupan sehari-hari, dibandingkan jika siswa langsung diberikan rumus. Di lain pihak, matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, serta menggunakan bahasa simbol. Dengan demikian sudah seharusnya konsep-konsep matematika diberikan secara benar sejak awal siswa mengenal suatu konsep, sebab kesan yang pertama kali ditangkap oleh siswa akan terus terekam dan menjadi pandangannya di masa-masa selanjutnya (Nurrahmah, Karim, and Suhendri 2020).

Anak-anak yang tumbuh dengan pola pikir bahwa matematika adalah sesuatu yang menyenangkan cenderung lebih unggul dalam mata pelajaran ini. Sikap positif terhadap matematika akan mendorong mereka untuk lebih antusias mempelajari dan memahami konsep-konsep yang diajarkan, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan dan prestasi belajar. Namun, tanggapan negatif siswa dalam matematika adalah masalah nomor satu mengapa siswa menganggap mata pelajaran itu sulit. Persepsi negatif siswa terhadap matematika merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan mata pelajaran ini dianggap sulit dan menakutkan (Permata, Netson, and Ain 2021). Banyak siswa merasa cemas, kurang percaya diri, dan tidak termotivasi saat menghadapi pelajaran matematika (Byiringiro, 2024). Hal ini sering kali disebabkan oleh pengalaman belajar yang tidak menyenangkan, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya keterkaitan antara materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Siswa menyatakan tidak pernah senang terhadap pembelajaran matematika, dan selalu mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa persepsi negatif terhadap matematika bukan hanya masalah individu, tetapi juga berkaitan dengan pendekatan pengajaran dan lingkungan belajar (Handayani and Mahrita 2021). Fakta menunjukkan bahwa kinerja yang buruk dalam matematika merupakan fungsi dari faktor-faktor silang yang terkait dengan siswa, guru, dan sekolah (Mazana, Montero, and Casmir 2018).

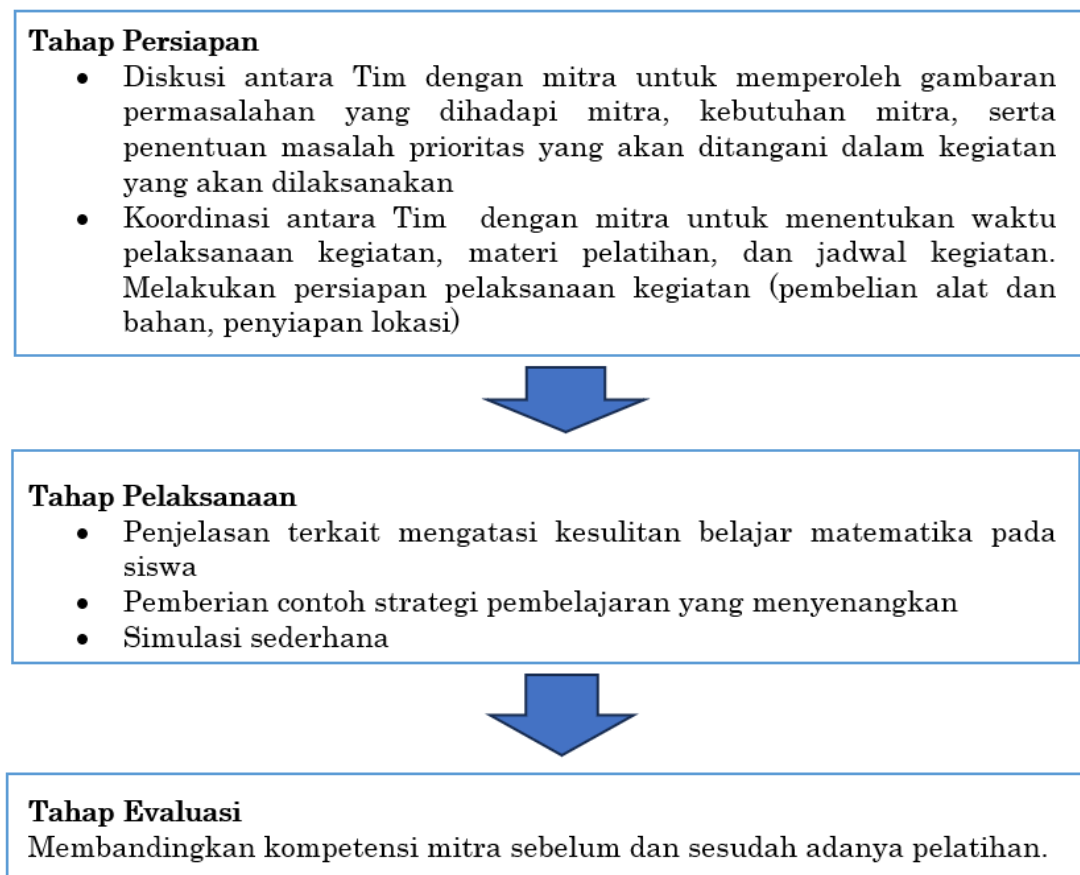
Guru sebagai pendidik harus mempertimbangkan pendekatan yang berbeda untuk mengatasi motivasi rendah dan sikap negatif siswa terhadap matematika (Dela Cruz and Hernandez 2023). Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Salah satu tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik, membimbing, memberi instruksi, melatih, dan mengevaluasi peserta didik selama proses pembelajaran (Hidayah et al. 2024). Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Selama proses ini, pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran sangatlah penting (Granström, Härma, and Kikas 2023). Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam pengajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara dengan kepala SDN Pondok Ranggon 04 serta perwakilan guru, didapatkan masalah sebagai berikut: 1) lemahnya kemampuan matematika dasar siswa; 2) kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika, di mana siswa cenderung cepat lupa terhadap materi yang diajarkan; 3) perbedaan gaya belajar, kemampuan, sehingga guru harus cepat tangkap bagaimana cara mengajarkan matematika kepada siswa. Sehingga, penting bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih menarik dan relevan, guna mengubah persepsi siswa dan meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap matematika.

Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan kapasitas guru dalam menguasai dan menerapkan strategi-strategi pengajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Kegiatan pelatihan strategi pengajaran matematika yang

menyenangkan ini bertujuan untuk membekali para guru SDN Pondok Ranggon 04 dengan keterampilan mengajar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, melalui pendekatan yang lebih kontekstual, visual, dan partisipatif. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga menekankan pada praktik langsung agar guru dapat menerapkan strategi yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar di kelas secara efektif. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memperoleh pemahaman serta keterampilan praktis dalam mengimplementasikan pendekatan-pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika di kelas, seperti penggunaan permainan edukatif, media pembelajaran interaktif, serta teknik pembelajaran berbasis proyek atau cerita.

2. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra adalah dengan metode persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Secara rinci kegiatan pengabdian dijelaskan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Peserta dalam kegiatan pelatihan adalah seluruh guru berada di lingkungan SDN Pondok Ranggon 04. Kegiatan pelatihan akan dilakukan 2 hari yaitu tanggal 20 – 21 Februari 2025. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan pada SDN Pondok Ranggon 04, yang beralamat di Jl. Masjid Al-Akbar No.1 5, RT.1/RW.5, Munjul, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13850. Lokasi kegiatan pelatihan pada Gambar 2.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Pelatihan

Sumber: <https://shorturl.at/LNLN6>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan refleksi para guru SDN Pondok Ranggon 04, tantangan terbesar dalam mengajar matematika adalah lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar, khususnya dalam operasi hitung seperti perkalian dan pembagian. Banyak siswa masih kesulitan mengingat materi yang telah diajarkan dan menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbedaan gaya belajar dan kemampuan individu siswa menuntut guru untuk terus menyesuaikan pendekatan pengajaran agar lebih efektif dan inklusif. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika pun beragam. Sebagian menunjukkan antusiasme, sementara sebagian lainnya cenderung pasif, cepat bosan, bahkan merasa takut atau frustrasi saat berhadapan dengan soal-soal matematika. Ketidaksiapan mental dan kurangnya motivasi belajar turut memengaruhi minat mereka dalam memahami materi, meskipun beberapa siswa tampak senang ketika metode pembelajaran disampaikan secara menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, para guru selama ini telah mencoba berbagai metode seperti pendekatan kontekstual, permainan edukatif, nyanyian, pembelajaran menggunakan alat konkret, hingga pembelajaran berdiferensiasi. Harapan mereka dari pelatihan ini adalah mendapatkan strategi dan teknik baru yang menyenangkan, mudah dipahami siswa, serta mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar matematika. Guru berharap pelatihan ini tidak hanya memberi solusi terhadap kesulitan yang mereka hadapi di kelas, tetapi juga menginspirasi mereka dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat, tanggal 20 – 21 Februari 2025. Pada hari Kamis, tanggal 20 Februari, kegiatan dimulai pukul 13.00, dibuka oleh MC. Selanjutnya Ibu Ismiati, S.Pd., selaku Kepala SDN Pondok Ranggon 04, memberikan sambutan. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan bahwa tantangan dalam mengajarkan matematika di tingkat sekolah dasar cukup besar. Kegiatan pelatihan strategi pengajaran yang menyenangkan ini sangat dibutuhkan oleh guru SDN Pondok Ranggon 04 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ibu Ismiati, S.Pd Berharap seluruh guru dapat mengikuti kegiatan dengan semangat, dan ilmu yang didapat dapat diterapkan langsung di kelas demi kemajuan siswa SDN Pondok Ranggon 04.

Sesudah sambutan, perwakilan Tim menyampaikan materi pelatihan mengenai strategi pengajaran matematika yang menyenangkan bagi guru SD. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada penyampaian materi mengenai pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika, serta pengenalan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran inovatif. Materi yang diberikan antara lain: pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), penggunaan alat peraga sederhana, media interaktif berbasis teknologi, serta penerapan metode kontekstual dalam menjelaskan konsep matematika dasar. Para peserta tampak antusias mengikuti materi, terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta diskusi yang aktif selama sesi berlangsung.



Gambar 3. Kegiatan hari pertama

Selanjutnya, pada hari kedua, pelatihan difokuskan pada praktik penerapan strategi pembelajaran menyenangkan di dalam kelas. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan masing-masing diminta untuk merancang dan mempresentasikan rancangan pembelajaran matematika yang kreatif dan interaktif. Beberapa guru menggunakan alat bantu konkret seperti benda-benda sehari-hari, kartu angka, hingga permainan papan sederhana untuk menjelaskan operasi hitung dan konsep geometri. Kegiatan ini memberikan ruang bagi guru untuk saling bertukar ide dan pengalaman, sekaligus menerima umpan balik dari Tim.



Gambar 4. Kegiatan hari kedua

Selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana materi pelatihan dipahami dan dapat diterapkan oleh peserta serta menggali umpan balik dari peserta mengenai manfaat pelatihan dan bagian-bagian yang perlu ditingkatkan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil membuka perspektif baru bagi guru-guru SDN Pondok Ranggon 04 mengenai pengajaran matematika yang lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, 80% peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan menarik dan penjelasan dari Narasumber mudah dipahami. Selama ini, banyak guru mengalami tantangan dalam hal lemahnya pemahaman dasar siswa, kurangnya fokus, serta motivasi belajar yang rendah terhadap matematika.

Namun setelah mengikuti pelatihan, guru menyadari bahwa pendekatan yang lebih variatif seperti permainan, media konkret, dan pembelajaran kontekstual mampu membantu siswa lebih memahami dan menikmati pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dengan media konkret tersebut siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan benda nyata/konkret merupakan salah satu cara pembelajaran yang baik terutama dalam memvisualisasikan hal-hal yang abstrak. Media konkret juga memiliki banyak kelebihan seperti mudah dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan (Ferdiansyah 2024).

Strategi C-P-A (Concrete-Pictorial-Abstract) menjadi salah satu poin utama dalam pembelajaran yang dirasakan sangat relevan. Orientasi dunia nyata dalam pengajaran

matematika berkontribusi pada pengembangan pemahaman konseptual, pemikiran matematika, dan motivasi pada siswa (Koskinen and Pitkäniemi 2022). Guru-guru mulai memahami bahwa pengajaran konsep sebaiknya dilakukan dari tahap konkret ke abstrak, sesuai dengan tahap perkembangan berpikir siswa SD yang berada pada fase operasional konkret menurut Piaget. Pembelajaran dengan pendekatan C-P-A memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan daya pikirnya dan terbukti membuat siswa merasa lebih senang atau gembira dalam belajar serta merasa tertantang. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa akan memahami materi yang telah dikuasainya dan materi pelajaran akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Yulia and Putri 2021).

Selain itu, penggunaan alat peraga sederhana, permainan tradisional, dan lagu juga terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat peraga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penggunaan alat peraga dikarenakan pada usia operasi konkret, anak baru mampu mengaitkan definisi yang sudah ada dan mengungkapkannya kembali, namun belum mampu merumuskan definisi sendiri secara tepat, belum mampu menguasai simbol-simbol verbal dan ide-ide abstrak (Maulana et al. 2023). Sedangkan dengan penggunaan permainan tradisional, dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan konsep matematika dan memudahkan anak bersosialisasi dengan teman sebayanya (Kamid et al. 2022). Guru pun terdorong untuk lebih kreatif, mulai dari menciptakan media pembelajaran hingga mengembangkan metode yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Harapan akan pelatihan lanjutan menunjukkan antusiasme guru untuk terus berkembang dan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang tidak hanya dipahami, tapi juga disukai oleh siswa.

4. SIMPULAN

Pelatihan pengajaran matematika yang menyenangkan bagi guru-guru SDN Pondok Ranggon 04 memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan pendekatan mereka dalam mengajar. Guru menyadari pentingnya membangun konsep matematika dari hal konkret menuju abstrak (C-P-A), serta perlunya menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan wawasan guru, tetapi juga memunculkan semangat baru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Strategi seperti penggunaan media konkret, permainan tradisional, lagu, dan pendekatan kontekstual dianggap sangat relevan dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa terhadap matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- BYIRINGIRO, Emmanuel. 2024. "Effect of Student Perception on Teaching and Learning Mathematics in Secondary Schools in El'arish in North Sinai Governorate in Egypt." *International Journal of Modern Statistics* 4(1):1–13. doi: 10.47941/ijms.1613.
- Dela Cruz, Ramiro Z., and Gloria D. Hernandez. 2023. "Challenges of Public-School Elementary Mathematics Teaching in the New Normal." *Indonesian Journal of Social Sciences* 15(1):8–20. doi: 10.20473/ijss.v15i1.40340.
- Ferdiansyah, F. 2024. "Concrete Media to Increase Activities and Cognitive Learning Outcomes of Addition and Subtraction." *Universal Education Journal of Teaching and Learning* 1(1):12–17.
- Granström, Mikk, Eliis Härma, and Eve Kikas. 2023. "Teachers' Knowledge of Students' Learning Strategies: Recommendations and Evaluations." *Nordic Studies in Education* 43(4):290–308. doi: 10.23865/nse.v43.5501.
- Handayani, Noor Fazariah, and Mahrita Mahrita. 2021. "Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar." *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 6(2). doi: 10.18592/ptk.v6i2.4045.

- Hayat, Fazal, Muhabat Khan, Shahji Ahmad, Muhammad Kamran, and Maleeha. 2024. "Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students." *Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities* 5(1):124–32. doi: 10.55737/qjssh.786349315.
- Hidayah, Afni Arifatul, Aisha Azmi Zahran, Ananda Ayu Rahmadhani, and Endrise Septina. 2024. "The Role Of Teachers In Improving Learning Interest In Civics Education Learning Of Grade IV Students Of Nusukan Barat State Elementary School." *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning* 2(2):123–33.
- Kamid, Wardi Syafmen, Noor Fajriah, Yulita Dwi Citra, Putri Ayu Rivani, and Rido Ilham Widodo. 2022. "Investigating the Role of Traditional Games in Developing Students' Process Skills and Interest in Learning Mathematics." *Eurasian Journal of Educational Research* 2022(97):216–34. doi: 10.14689/ejer.2022.97.12.
- Koskinen, Rauno, and Harri Pitkaniemi. 2022. "Meaningful Learning in Mathematics: A Research Synthesis of Teaching Approaches." *International Electronic Journal of Mathematics Education* 17(2):em0679. doi: 10.29333/iejme/11715.
- Maulana, Hirlan, Solihin Nurhayat Kolbi, Alda Rachma Heriyadi, and Samsul Pahmi. 2023. *The Effect of Using Teaching Aids on Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Lessons at Elementary School*. Atlantis Press SARL.
- Mazana, Mzomwe Yahya, Calkin Suero Montero, and Respickius Olifage Casmir. 2018. "Investigating Students' Attitude towards Learning Mathematics." *International Electronic Journal of Mathematics Education* 14(1):207–31. doi: 10.29333/iejme/3997.
- Nurrahmah, Arfatin, Abdul Karim, and Huri Suhendri. 2020. "Pelatihan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis IT Bagi Guru MI." *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(1):19–23. doi: 10.25047/j-dinamika.v5i1.1399.
- Permata, Bunga, Hati Netson, and Siti Quratul Ain. 2021. "Factors Causing Difficulty in Learning Mathematics for Elementary School Students." *International Journal of Elementary Education* 6(1):134–41.
- Ramlah, Ramlah, Nancy Riana, and Agung Prasetyo Abadi. 2022. "Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 6(1):25–34. doi: 10.35706/sjme.v6i1.5775.
- Yulia, Ersya Neila Rahma, and Hafiziani Eka Putri. 2021. "Application of the Concrete-Pictorial-Abstract (CPA) Approach to Improve Elementary Students' Spatial Sense." *Indonesian Journal of Primary Education* 5(1):50–62. doi: 10.17509/ijpe.v5i1.31894.