

MENUMBUHKAN MINAT DAN PEMAHAMAN NUMERASI MELALUI KEGIATAN *FUN LEARNING* DI BANJAR TEGALASAH DESA SANUR

Putu Catherine Tamira^{1*}, Nabila Medianti Putri², Nurhasanah³, I Komang Sukendra⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

catherine25tamira@gmail.com ; nabilaputri2721@gmail.com

nurnana002@gmail.com ; kngsukendra70@gmail.com

ABSTRACT

Math learning is often considered difficult and boring by children, so a more interesting approach is needed to increase their interest and understanding of numeracy concepts. In Banjar Tegalasah, Sanur Kaja Village, low learning motivation and lack of contextual educational media are the main challenges in learning mathematics. Responding to this challenge, Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas PGRI Mahadewa Indonesia's students implemented a Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) program with the theme Fun Learning as part of the Leadership Project course which aims to make a real contribution to the community. Activities are carried out through several stages, namely socialization, media making training, application, assistance, and evaluation. Children were divided into small groups and invited to learn through games using three interactive educational media, namely Mathematics Ladder Snakes, KOPERTA (Multiplication and Addition Boxes), and Times Tables 1-11. The three media were designed to be simple yet effective in helping children understand numeracy concepts in a fun and collaborative way. The results of the activity showed a significant increase in learning motivation, understanding of basic math concepts, and children's confidence. In addition to benefiting the learners, this activity also strengthened students' social and leadership skills, and received positive responses from the community. The Fun Learning approach has proven effective in creating a more enjoyable, inclusive and relevant learning environment for children.

Keywords: numeracy, fun learning, math, children, educational media

ABSTRAK

Pembelajaran matematika kerap dianggap sulit dan membosankan oleh anak-anak, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih menarik untuk meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap konsep numerasi. Di Banjar Tegalasah, Desa Sanur Kaja, rendahnya motivasi belajar dan minimnya media edukatif kontekstual menjadi tantangan utama dalam pembelajaran matematika. Menanggapi tantangan ini, mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas PGRI Mahadewa Indonesia melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema *Fun Learning* sebagai bagian dari mata kuliah Projek Kepemimpinan yang bertujuan memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan pembuatan media, penerapan, pendampingan, dan evaluasi. Anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil dan diajak belajar melalui permainan menggunakan tiga media edukatif interaktif, yakni Ular Tangga Matematika, KOPERTA (Kotak Perkalian dan Pertambahan), serta Tabel Kali 1–11. Ketiga media tersebut dirancang secara sederhana namun efektif dalam membantu anak-anak memahami konsep numerasi secara menyenangkan dan kolaboratif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, pemahaman konsep dasar matematika, dan rasa percaya diri anak-anak. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga memperkuat keterampilan

sosial dan kepemimpinan mahasiswa, serta mendapat respons positif dari masyarakat. Pendekatan *Fun Learning* terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, inklusif, dan relevan bagi anak-anak.

Kata Kunci: numerasi, fun learning, matematika, anak-anak, media edukatif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan masyarakat dan peradaban suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat (Suartha et al., 2024). Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada gilirannya akan mengembangkan sumber daya manusia kearah yang lebih baik sehingga mampu berperan sesuai dengan fungsinya dan menunjukkan kontribusinya secara langsung terhadap kesejahteraan masyarakat (Khairiyah & Dewinda, 2022). Dalam konteks ini, pembelajaran matematika menjadi salah satu komponen kunci yang perlu diperhatikan. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah praktis, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih pola pikir logis dan analitis siswa (Husnaidah et al., 2024).

Namun, pembelajaran matematika sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama di tingkat pendidikan dasar. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan menyatakan bahwa beberapa penyebab banyak siswa menganggap pelajaran matematika sulit dan membingungkan yaitu karena kurang menariknya pendekatan pengajaran yang dilakukan dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta interaktif (Berutu et al., 2024) Oleh karena itu, urgensi media pembelajaran menjadi sangat jelas. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Purniasih et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada kegiatan pendidikan formal, namun juga dapat diimplementasikan di kegiatan pendidikan non formal (Sukendra et al., 2019).

Pendidikan non-formal adalah kegiatan pendidikan yang terorganisir di luar sistem formal yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar kelompok tertentu dengan tujuan pembelajaran yang spesifik (Irsalulloh, D.B. & Maunah, 2023). Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika yaitu program pengabdian masyarakat di Banjar Tegalajah, Sanur Kaja. Melalui pengabdian ini, para mahasiswa dapat berkontribusi langsung kepada anak-anak dengan mengimplementasikan media ajar matematika edukatif. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika tetapi juga untuk menumbuhkan minat belajar mereka. Dengan demikian, pengabdian masyarakat di desa menjadi langkah strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung perkembangan pendidikan yang berkelanjutan bagi generasi muda.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah metode partisipatif edukatif berbasis pendekatan *Fun Learning*, yaitu pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media edukatif matematika yang interaktif. Pendekatan ini juga menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai pelaku langsung dalam kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahap utama yaitu sosialisasi, pembuatan media, penerapan media, pendampingan, dan evaluasi (Sukendra & Juwana, 2023).

Pelaksanaan program diawali dengan tahap sosialisasi kepada masyarakat Banjar Tegalasih, khususnya kepada tokoh masyarakat dan orang tua siswa. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tujuan, manfaat, dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan nantinya. Setelah itu, tim mahasiswa melakukan persiapan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, anak-anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan tingkatan kelas untuk memainkan media pembelajaran secara bergilir. Setiap permainan dirancang agar peserta dapat terlibat aktif, baik secara fisik maupun kognitif, dalam menyelesaikan tantangan matematika. Tim juga memberikan pendampingan langsung selama proses belajar berlangsung. Pendampingan kepada anak-anak yang mengalami kesulitan diberikan bantuan secara personal, sementara anak-anak yang lebih cepat memahami diarahkan untuk membantu teman sekelompoknya, sehingga tercipta interaksi yang saling mendukung (Sukendra et al., 2023). Tahap selanjutnya adalah evaluasi, yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perubahan sikap, motivasi, dan partisipasi anak-anak selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini juga mencakup refleksi sederhana bersama peserta untuk mengetahui kesan dan pembelajaran yang mereka peroleh.



Gambar 1. Foto Kegiatan di Banjar Tegalasih, Desa Sanur Kaja, Denpasar

3. HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema Fun Learning yang diadakan di Banjar Tegalasih, Desa Sanur Kaja, telah dilaksanakan pada 2 Maret 2025. Semua tahapan kegiatan, mulai dari sosialisasi, pembuatan, penggunaan media pembelajaran, pendampingan, hingga evaluasi, berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Permasalahan pertama adalah rendahnya minat belajar matematika anak-anak di Banjar Tegalasih. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan kegiatan sosialisasi kepada masyarakat dan anak-anak mengenai pentingnya belajar yang menyenangkan. Kemudian, tim merancang dan menerapkan media pembelajaran edukatif berbasis permainan yang mampu merangsang semangat belajar. Hasilnya, anak-anak terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan kedua adalah terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia PAUD dan SD. Untuk itu, tim mengembangkan tiga jenis media pembelajaran yaitu Ular Tangga Matematika, KOPERTA, dan Tabel Kali 1–11 yang dibuat dari bahan sederhana namun efektif. Ketiga media ini digunakan secara bergilir oleh anak-anak dan terbukti mampu membantu mereka memahami konsep matematika dasar dengan lebih baik. Permasalahan ketiga adalah kurangnya waktu dan kesempatan bagi anak-anak untuk mengikuti pembelajaran tambahan di luar sekolah formal (Fridayanthi et al., 2024). Banyak di antara mereka yang tidak bisa mengakses kegiatan belajar tambahan karena pengaruh lingkungan atau kurangnya fasilitas. Untuk mengatasi masalah ini, kegiatan pengabdian dirancang agar dapat dilakukan dalam waktu singkat tetapi memberikan manfaat yang maksimal. Selain itu, kegiatan ini mendorong terjadinya pembelajaran kontekstual yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, mengingat pelaksanaannya dilakukan langsung di lingkungan tempat tinggal mereka. Adapun, terdapat beberapa media yang kami laksanakan, diantaranya.

1) Media 1: Ular Tangga

Media ini merupakan media ular tangga yang biasanya berbentuk persegi panjang dengan kotak-kotak yang diurutkan berangka dari 1 hingga 110. Setiap pemain memiliki pion yang akan bergerak berdasarkan hasil lemparan dadu. Pion ini bergerak sesuai dengan urutan angka yang ada di papan permainan. Dalam media tersebut, terdapat pula dadu untuk menentukan seberapa jauh mereka akan bergerak di papan. Kemudian, setiap pemain memiliki pion yang akan bergerak berdasarkan hasil lemparan dadu. Pion ini bergerak sesuai dengan urutan angka yang ada di papan permainan. Papan ini menggambarkan jalur yang terdiri dari angka-angka dan di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga. Ular akan mengarahkan pion peserta ke kotak dengan angka lebih rendah, sedangkan tangga mengarahkan pion peserta ke kotak dengan angka lebih tinggi. Pada tiap kotak, terdapat soal-soal tentang penjumlahan dan pengurangan dimana apabila pion peserta ada di kotak 3 maka peserta tersebut perlu menjawab pertanyaan pada kotak tersebut.



Gambar 2. Penerapan Media Ajar Ular Tangga

2) Media 2: Koperta (Kotak Perkalian, Pengurangan, dan Pertambahan)

Salah satu kegiatan yang dilaksanakan dalam program *Fun Learning* di Banjar Tegalah adalah penggunaan media KOPERTA (Kotak Perkalian dan Pertambahan) untuk melatih pemahaman anak-anak terhadap konsep perkalian dan pertambahan. Media ini dirancang secara sederhana menggunakan stik es krim berwarna, kotak-kotak kecil, serta angka-angka sebagai petunjuk. Dalam pelaksanaannya, peserta diminta memilih dua angka yang akan dikalikan, misalnya 3 dan 4. Angka pertama, yaitu 3, merepresentasikan jumlah stik yang harus diletakkan dalam setiap kotak, sedangkan angka kedua, yaitu 4, menunjukkan jumlah kotak yang harus diisi. Anak-anak kemudian mengambil tiga buah stik dan meletakkannya satu per satu ke dalam empat kotak yang disediakan. Setelah seluruh kotak terisi, mereka diminta mengambil kembali semua stik dan menghitung jumlah keseluruhannya. Dalam contoh 3×4 , hasil yang diperoleh adalah 12 stik, yang menunjukkan hasil dari perkalian tersebut. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak memahami konsep perkalian secara konkret, tetapi juga melatih keterampilan motorik halus dan logika berhitung. Anak-anak sangat antusias mengikuti instruksi, dan kegiatan ini pun diulang beberapa kali dengan kombinasi angka yang berbeda untuk memperkuat pemahaman mereka.



Gambar 3. Penerapan Media Ajar KOPERTA

3) Media 3: Tabel Kali 1-11

Dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep perkalian secara visual, tim pengabdian memperkenalkan media Tabel Kali 1–11 kepada anak-anak di Banjar Tegalsah. Media ini berupa papan yang terdiri dari kotak-kotak dengan 11 baris dan 11 kolom, di mana bagian atas kolom dan sisi kiri baris masing-masing diberi angka 1 hingga 11. Media ini dilengkapi dengan dua penanda yang dapat digeser secara horizontal dan vertikal sesuai kebutuhan. Kegiatan dimulai dengan memilih dua bilangan yang akan dikalikan, misalnya 9 dan 8. Satu tanda diletakkan pada angka 9 di atas dan satu tanda diletakkan pada angka 8 di samping. Untuk penanda pada angka 9, digeser sejauh delapan langkah ke bawah dan untuk penanda pada angka 8, digeser sembilan langkah ke samping. Titik temu antara kedua penanda menunjukkan hasil perkalian, dalam hal ini didapatkan angka 72, yang merupakan hasil kali dari 9 dengan 8.



Gambar 4. Penerapan Media Ajar Tabel Kali 1-11

Selama kegiatan berlangsung, tim PkM juga melakukan pendampingan untuk memastikan setiap anak mendapat bimbingan sesuai dengan tingkat kemampuannya. Strategi diferensiasi diterapkan untuk menjawab perbedaan usia dan pemahaman antar peserta. Anak yang lebih cepat memahami diarahkan untuk membantu teman-temannya, sehingga tercipta suasana belajar kolaboratif. Evaluasi yang dilakukan melalui observasi dan refleksi menunjukkan bahwa metode ini berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman anak-anak terhadap matematika.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema Fun Learning di Banjar Tegalah, Desa Sanur Kaja. Terima kasih kami sampaikan kepada tokoh masyarakat, orang tua, dan anak-anak yang telah memberikan sambutan hangat serta partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada dosen pembimbing, Dr. I Komang Sukendra, S.Pd., M.Si., M.Pd., atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam setiap tahap pelaksanaan program ini.

5. SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema Fun Learning di Banjar Tegalah, Desa Sanur Kaja, telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari peserta dan masyarakat. Melalui media pembelajaran sederhana namun kreatif, seperti Ular Tangga Matematika, KOPERTA, dan Tabel Kali 1–11, anak-anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga merasakan bahwa matematika bisa menyenangkan dan tidak menakutkan. Penggunaan media pembelajaran ini membuat anak-anak mampu belajar sambil bermain secara menyenangkan, waktu pengajaran lebih efektif serta meningkatkan motivasi belajar anak-anak di banjar. Selama proses pembelajaran, mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak, memperkuat pemahaman terhadap konsep dasar matematika, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, kegiatan ini menjadi sarana efektif bagi mahasiswa PPG dalam mengasah kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi di lingkungan nyata.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97.
- Fridayanthi, P. D., Ayu, G. A. M. Puspawati., & Ida Ayu Agung Ekasriadi, I. K. Sukendra. (2024). *PkM. Pelatihan Penulisan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 8*

- Denpasar Bali. 5(Desember), 129–138.
<https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4310>
- Husnaidah, M., Serli Hrp, M., & Sofiyah, K. (2024). Konsep Dasar Matematika Fondasi Untuk Berpikir Logis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Issue 12).
- I Komang Sukendra, I Made Darmada, I. W. S. (2019). Program Kemitraan Masyarakat SMA Negeri 7 Denpasar Provinsi Bali. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 1–11.
<https://jasintek.denpasarinstitute.com/index.php/jasintek/article/view/21/9>
- I Komang Sukendra, I Dewa Putu Juwana, Ida Ayu Agung Ekasriadi, & Putu Dessy Fridayanthi. (2023). PKM. SD Negeri 3 Apuan Dalam Peningkatkan SDM Guru Melalui Karya Ilmiah PTK Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 3(2), 29–38.
<https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v3i2.2978>
- Irsalulloh, D. B., & Maunah, B. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04.
- Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran Pendidikan Karakter dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang Bermutu. *Psyche 165 Journal*, 119–124.
- Purniasih, N. M., Redana, M., & Wijaya, I. K. W. B. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Matematika Siswa Di Sd Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5(2), 121–128.
- Suarta, I. M., Sukendra, I. K., Bagus, I. N., & Nugraha, S. (2024). *Pkm*. Pelatihan dan Pendampingan Puplikasi Ilmiah Guru Di SMA Negeri 8 Denpasar. 5(Desember), 108–116. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v5i1.4308>
- Sukendra I Komang, I Made Darmada, & I Made Subrata. (2023). PKM. Budidaya Lebah Madu Kele Agrowisata Etno Bali Di Desa Baha, Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 4(1), 91–100.
<https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v4i1.3390>