

**PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *STUDENT'S MISSION* PADA GURU DI SEKOLAH DASAR NEGERI NANGGUNGAN**

Nita Fatma Fauziah<sup>1)\*</sup>, Edi Purwanto<sup>2)</sup>, Kharisma Disti Winsa Putri<sup>3)</sup>, Feny Eka Nuryanti<sup>4)</sup>, Rizki Fillya Curtinawati<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pawyatan Daha

E-mail: <sup>1)</sup> [nitafauziah830@gmail.com](mailto:nitafauziah830@gmail.com), <sup>2)</sup> [edi91purwanto@gmail.com](mailto:edi91purwanto@gmail.com),

<sup>3)</sup> [kharismadisti@gmail.com](mailto:kharismadisti@gmail.com), <sup>4)</sup> [fenyekanuryanti@gmail.com](mailto:fenyekanuryanti@gmail.com), <sup>5)</sup> [curtinawati.fillya@gmail.com](mailto:curtinawati.fillya@gmail.com)

**Abstrak**

Keberhasilan dalam mempelajari materi matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah cara guru membelajarkan materi tersebut. Banyak pembelajaran yang dilakukan saat ini masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan semakin tidak tertarik terhadap matematika. Game edukasi bisa dijadikan salah satu sarana untuk menarik perhatian siswa. *Student's Mission* adalah sebuah game edukasi yang telah dikembangkan oleh pengabdian melalui penelitian. Dalam program "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran *Student's Mission* pada Guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan" selain diberikan pendampingan terkait cara penggunaan, pengabdian juga diberikan sosialisasi terkait pentingnya *game* edukasi dalam pembelajaran serta diberikan contoh cara penggunaan dengan mempraktikkannya langsung kepada siswa. Diharapkan media pembelajaran *Student's Mission* ini dapat membantu guru dalam membelajarkan materi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan diminati.

**Kata kunci:** Pendampingan, Media pembelajaran, *Student's Mission*

**Abstract**

*Success in learning mathematics material can be influenced by several factors, one of which is the way teachers teach the material. Much of the learning that is currently carried out is still centered on the teacher, so that students tend to be passive and increasingly uninterested in mathematics. Educational games can be used as a means to attract students' attention. Student's Mission is an educational game that has been developed by devotees through research. In the program "Mentoring the Use of Student's Mission Learning Media for Teachers at Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan," in addition to being provided with assistance regarding how to use it, devotees are also given socialization regarding the importance of educational games in learning and are given examples of how to use it by practicing it directly with students. It is hoped that this Student's Mission learning media can help teachers in learning mathematics material in a more enjoyable and interesting way.*

**Keywords:** Mentoring, Learning media, *Student's Mission*

**PENDAHULUAN**

Matematika adalah ilmu yang harus dipelajari secara kontinu. Hal ini yang menyebabkan matematika ada dalam kurikulum sekolah dasar sampai sekolah menengah Atas (Permendikbud, 2014). Selain harus dipelajari secara kontinu, matematika juga merupakan ilmu yang tersusun secara hirarki yaitu antara materi satu dan materi yang lain dalam matematika saling berkaitan. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi akan berpengaruh terhadap keberhasilan dalam mempelajari materi selanjutnya.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan terletak di Desa Nanggungan Kecamatan Kayen Kidul. Menurut penuturan dari Guru kelas di SDN Nanggungan, membelajarkan materi matematika relatif lebih sulit dibanding dengan membelajarkan materi lain. Kebanyakan siswa kurang antusias dalam mempelajari materi-materi Matematika. Hal tersebut dikarenakan matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan untuk sebagian besar siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas terkait metode pembelajaran matematika yang dilakukan, sebagian pembelajaran dilakukan secara konvensional dan jarang sekali penggunaan media dalam pembelajaran.

Keberhasilan dalam mempelajari materi matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah cara guru membelajarkan materi tersebut. Banyak pembelajaran yang dilakukan saat ini masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan semakin tidak tertarik terhadap matematika (Adriani & Harianto, 2010; Neumann, 2014). Oleh karena itu, perlu adanya usaha yang harus dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa untuk mempelajari matematika. Hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas penggunaan obyek-obyek dan benda-benda konkret atau semi konkret dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa seperti melakukan game edukasi yang dapat membantu pembelajaran dan lebih utamanya game edukasi juga dapat menambah pengalaman belajar (Huyen & Nga; Poon, 2013).

Game edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (David, 2012). Sedangkan Pujiadi (2012) menyebutkan bahwa game edukasi adalah game yang memiliki content pendidikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Game edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Game edukasi dalam matematika yang sudah banyak dikembangkan misalnya monopoli matematika,

Berdasarkan hal diatas “Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Student’s Mission pada Guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan” diharapkan dapat membantu guru dalam membelajarkan materi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan diminati.

## **METODE**

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Student’s Mission untuk para Guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan. Metode yang digunakan yaitu pendampingan terkait cara penggunaan media, pengabdian juga diberikan sosialisasi terkait pentingnya game edukasi dalam pembelajaran, dialog interaktif serta diberikan contoh cara penggunaan dengan mempraktekannya langsung kepada siswa. Pendampingan ini dilaksanakan pada tanggal 7 s.d 8 Maret 2024 pukul 08.00 WIB di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan. Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan ini antara lain: (1) Melalui pendampingan penggunaan media pembelajaran Student's Mission diharapkan para Guru dapat membelajarkan materi pembelajaran matematika secara lebih menyenangkan untuk membangkitkan minat belajar Siswa di SDN Nanggungan, (2) Dengan adanya media pembelajaran Student's Mission yang dapat dikembangkan untuk berbagai materi pembelajaran diharapkan para Guru mempunyai tambahan/revisi media pembelajaran untuk digunakan untuk membelajarkan berbagai materi pembelajaran matematika di SDN Nanggungan.

Mekanisme pelaksanaan pelatihan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

### **1. Tahap observasi**

Tahap ini dilakukan dengan mewawancarai Kepala Sekolah Dasar Negeri Nanggungan, di Desa Nanggungan. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 1 Maret 2024 dengan menemui Kepala SDN Nanggungan untuk menyampaikan maksud dan tujuan datang ke SDN Nanggungan dengan membawa surat permohonan izin. Setelah mendapatkan izin dari kepala Sekolah, agenda dilanjutkan pada hari Senin, 4 Maret 2024 untuk menemui dan melakukan wawancara dengan guru kelas.

2. Tahap koordinasi

Pada tahap ini dilakukan koordinasi Kepala Sekolah Dasar Negeri Nanggungan, dan Guru Kelas. Saat koordinasi pengabdian menyampaikan terkait akan dilaksanakannya program “Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Student’s Mission pada Guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Nanggungan”.

3. Tahap persiapan

- a) Menemui guru kelas untuk berdiskusi dan menetapkan waktu pelaksanaan kegiatan.
- b) Koordinasi dengan tim untuk pelaksanaan kegiatan.
- c) Mempersiapkan perlengkapan dan membuat media yang akan digunakan untuk melaksanakan program.

4. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan program dijalankan di SDN Nanggungan, Desa Kayen Kidul yang berlangsung pada tanggal 7 s.d 8 Maret 2024 pukul 08.00 WIB.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Student’s Mission untuk para Guru dilaksanakan pada tanggal 7 s.d 8 Maret 2024 pukul 08.00 WIB, berlokasi di SDN Nanggungan. Pelatihan ini diikuti oleh peserta sebanyak 10 orang. Dalam kegiatan tersebut, pengabdian melakukan pendampingan terkait cara penggunaan media, selain itu juga disosialisasikan terkait pentingnya game edukasi dalam pembelajaran, serta diberikan contoh cara penggunaan dengan mempraktekannya langsung kepada siswa.

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan hasil observasi yaitu wawancara dengan guru kelas di SDN Nanggungan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui Kebanyakan siswa kurang antusias dalam mempelajari materi-materi Matematika. Guru kelas juga menuturkan bahwa membelajarkan materi matematika relatif lebih sulit dibanding dengan membelajarkan materi lain. Hal tersebut dikarenakan matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan untuk sebagian besar siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas terkait metode pembelajaran matematika yang dilakukan, sebagian pembelajaran dilakukan secara konvensional dan jarang sekali penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada hari pertama, kegiatan pendampingan diawali dengan pemberian sosialisasi dengan guru-guru di SDN Nanggungan. Sosialisasi berisi tentang paparan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran terutama untuk pelajaran-pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan seperti matematika dan sejarah. Melalui media pembelajaran yang menarik dapat disampaikan materi pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selanjutnya pengabdian mengenalkan media yang *mission student* kepada para guru dan menjelaskan tentang cara penggunaannya untuk pembelajaran di kelas. Di akhir kegiatan hari pertama, Guru dan pengabdian melakukan sesi diskusi untuk membahas masalah-masalah yang relevan yang ada di Lapangan. Kegiatan di hari pertama berjalan dengan baik dan lancar.

Pada hari kedua pendampingan, Pengabdian beserta tim melakukan praktik langsung penggunaan media pembelajaran *mission student* kepada siswa SDN Nanggungan. Pengabdian

menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV. Gambar 1 berikut adalah aturan umum untuk aturan permainan *mission student*.

**ATURAN PERMAINAN *STUDENT'S MISSION***

**ATURAN UMUM**

1. Permainan terdiri dari 3 sesi (misi 1, misi 2, misi 3)
2. Setiap misi dikerjakan secara berurutan (untuk dapat mengerjakan misi 2, kelompok harus menyelesaikan misi 1)
3. Setiap kali menuntaskan misi, kelompok akan mendapat stiker "cinta"
4. Untuk kelompok tercepat di setiap misinya akan di hadiahi 3 stiker "cinta"
5. Setelah semua kelompok menyelesaikan semua misinya, semua kelompok wajib melakukan "kunjung karya", yaitu masing-masing kelompok wajib mengirimkan 2 anggota kelompoknya untuk mengunjungi karya yang berupa semua misi yang telah diselesaikan oleh kelompok lain. Anggota yang berkunjung wajib mencatat masing-masing 2 soal dan jawaban dari masing-masing misi yang ada dengan tujuan untuk didiskusikan dengan teman sekelompok.

Gambar 1. Aturan permainan student mission

Di akhir sesi pengabdian membagikan angket kepada 20 siswa. Pembagian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *mission student*. Angket terdiri dari 4 pertanyaan dengan tiga kategori respon yaitu Tidak Setuju yang memiliki skor 1, Setuju yang memiliki skor 2 dan Sangat Setuju yang memiliki skor 3. Berikut hasil analisis data dari angket pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mission student*.

Tabel 1. Analisis data hasil dari angket pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mission student*.

| No | Aspek yang Dinilai                                                               | Skor | Keterangan                             |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------------|
| 1. | Guru menggunakan media yang menarik                                              | 2,95 | Menarik                                |
| 2. | Media yang dipakai dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya              | 2,85 | Bermanfaat bagi siswa                  |
| 3. | Menggunakan media seperti ini membuat saya mengerti terhadap materi pembelajaran | 2,85 | Mempermudah saya dalam memahami materi |
| 4. | Media yang digunakan membuat saya menjadi tidak bosan belajar                    | 3    | Tidak membosankan                      |

Berdasarkan hasil analisis data dari angket pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran mission student diperoleh bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran mission student adalah menarik, membuat, bermanfaat bagi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi dan tidak membosankan. Hasil analisis dilakukan oleh tim pengabdian dan guru. Guru dan tim melakukan refleksi dan saling memberikan masukan terkait kekurangan-kekurangan demi menyempurnakan media pembelajaran. Salah satu masukan yang diberikan yaitu mengenai media tempel yang mungkin bisa di upgrade ke dalam bentuk yang lebih permanen (misal menggunakan papan kayu).

## **SIMPULAN**

Kegiatan pendampingan penggunaan Media Pembelajaran Student's Mission untuk para Guru dilaksanakan pada tanggal 7 s.d 8 Maret 2024 pukul 08.00 WIB, berlokasi di SDN Nanggung berjalan dengan baik. Peserta pendampingan bersemangat dan antusias dalam mengikuti pendampingan. Berdasarkan hasil praktek terkait penggunaan media mission student terhadap siswa diperoleh bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran mission student adalah menarik, bermanfaat bagi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi dan tidak membosankan.

Pendampingan penggunaan Media Pembelajaran Student's Mission untuk para Guru dapat diterapkan di sekolah lain yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, bermanfaat bagi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi dan tidak membosankan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariani, N., & Harianto. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Huyen. K.T.T. dan Nga, N.T.T. (2013). Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness Of Learning Vocabulary Through Games. Asian Elf Journal.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (2014). Matematika SMP Kelas IX. Jakarta: Kementerian dan kebudayaan Permendikbud.
- Pujiadi. (2012). Pengembangan Game edukasi untuk Media bantu pembelajaran drill and practice sebagai persiapan siswa. (online), <http://www.lpmpjateng.go.id/web/index.php/arsip/karya-tulis-ilmiah/795-pengembangan-game-edukasi-untuk-media-bantu-pembelajaran-drill-and-practice-sebagai-persiapan-siswa>. (diakses pada 3 Februari 2014).
- Setiabudi, David. (2012). Game edukasi. <http://sdmuhammadiyah1krian.sch.id/2012/04/game-edukasi/>. (diakses pada 3 Februari 2014).