

PENGENALAN MEDIA *FUN THINKERS* UNTUK BELAJAR MATEMATIKA YANG MUDAH MENYENANGKAN

*INTRODUCTION TO *FUN THINKERS* MEDIA FOR FUN AND ENJOYABLE LEARNING OF MATHEMATICS*

Risan Nur Santi¹⁾, Wiwik Sri Untari²⁾, Saiful Akbar³⁾, Mohammad Ikbal⁴⁾

^{1,2,3,4)}Fakultas Pertanian Sains dan Teknologi, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

¹Email: risannursanti199@gmail.com

Received: December 23, 2024 Accepted: December 23, 2024 Published: December 23, 2024

Abstrak: Matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk semua kalangan. Rasa cinta terhadap matematika sebaiknya ditanamkan sejak dini, sehingga dapat meminimalisir anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperbaiki dan menumbuhkan kembali rasa cinta remaja terhadap matematika. Penggunaan media *fun thinkers* membuat aktivitas dalam belajar matematika menjadi mudah dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di RT 01 RW 02 Kelurahan Kebonagung Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Pada pelaksanaan kegiatan ini, setiap anak diperkenalkan dan berlatih menerapkan media *fun thinkers* dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Kata Kunci: Media *Fun thinkers*, Matematika.

Abstract: Mathematics is a very important science for all groups. A love for mathematics should be instilled from an early age, so that it can minimize the response that mathematics is a difficult and boring subject. This activity aims to improve and rekindle adolescents' love for mathematics. The use of *fun thinkers* media makes activities in learning mathematics easy and fun so that learning can run well. This community service was carried out in RT 01 RW 02 Kelurahan Kebonagung, Kaliwates District, Jember Regency. In the implementation of this activity, each child was introduced and practiced applying *fun thinkers* media in solving math problems.

Keywords: *Fun thinkers* Media, Mathematic.

PENDAHULUAN

Matematika tidak bisa dilepaskan dari kehidupan. Segala yang kita lihat, sentuh, dan bicarakan, tanpa sadar adalah matematika. Bentuk barang, sudut ruangan, hingga takaran bumbu saat memasak, bahkan persepsi baru terhadap suatu persoalan juga tak lepas dari matematika.

Sayangnya, sering tidak disadari bahwa matematika memiliki efek terhadap perspektif masa depan. Selama ini, matematika hanya dianggap sebatas menghitung angka dan banyak yang berpikir bahwa tidak pintar matematika dan tidak berupaya untuk memahami. Tidak bisa dipungkiri, ada kesan menakutkan terhadap matematika. Matematika terkesan sulit karena belajarnya hanya mengedepankan hafalan tanpa memahami konsep.

Dalam belajar matematika perlu mengambil bentuk yang logis dan nyata. Beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk menghilangkan kesan sulit dan rumit saat belajar matematika diantaranya: matematika dipelajari sesuai kegunaannya, dimulai dari level yang mudah/sederhana, dan membangun pemahaman terhadap suatu persoalan.

Media dan permainan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya matematika. Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *fun thinkers*. *Fun thinkers* adalah salah satu media pembelajaran dari sebuah perusahaan Groiler yang berpusat di Boston Amerika sejak tahun 1895. Permainan media seperti *fun thinkers* dianggap mampu memecahkan masalah belajar karena selain dapat memperlancar proses komunikasi, media ini juga bisa merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Selain itu, media *fun thinkers* juga dapat digunakan secara mandiri di rumah. Penggunaan media *fun thinkers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang keaktifan dan tidak terasa membosankan. Hal tersebut terjadi karena setelah selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, hasilnya dapat secara langsung dikoreksi dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi kegiatan yaitu di RT 01 RW 02 Kelurahan Kebonagung Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Kegiatan dilakukan 08 Desember 2024. Sasaran pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah remaja usia 14 - 20 tahun.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode pelatihan. Pelatihan dilakukan satu kali tatap muka dengan total waktu 6 jam. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan melakukan wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang signifikan terkait pembelajaran dan aktivitas keseharian yang dilaksanakan baik di sekolah maupun diluar sekolah. Pada tahap persiapan ini, tim kegiatan pengabdian masyarakat menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kegiatan pelatihan, mulai dari mengurus surat perizinan kegiatan, sosialisasi kegiatan, hingga penyusunan alat pelatihan dalam penggunaan media *fun thinkers*. Pada tahap pelaksanaan, tim kegiatan pengabdian masyarakat mulai melakukan pengenalan dan pelatihan menggunakan media *fun thinker*.

Kegiatan pengabdian ini dibimbing oleh tiga orang dosen, satu dosen sebagai ketua bertugas sebagai pengarah, pemandu acara dan mengkoordinir mulai dari tahap awal sampai tahap akhir kegiatan, dan dua orang lagi sebagai anggota yang bertugas membantu melaksanakan kegiatan seperti memberikan materi mengenai *fun thinkers* dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media *fun thinkers*. Selanjutnya tahap evaluasi, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan dokumentasi untuk mengetahui aktifitas peserta serta merekam jalannya pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat pada remaja RT 01 RW 02 Kelurahan Kebonagung Kecamatan Kaliwates Jember menyoroti signifikansi keterampilan belajar matematika. Upaya memperbaiki dan menumbuhkan kembali minat terhadap matematika dilakukan dengan menggunakan media yang memang sangat menarik untuk belajar matematika. Hal tersebut dapat menyebabkan belajar matematika dengan hati yang senang, kemudian menjelaskan materi matematika secara umum. Selanjutnya memperkenalkan media *fun thinkers* math kepada peserta dan menerapkan pada beberapa contoh persoalan matematika. Berikut merupakan

gambar pelaksanaan pelatihan penggunaan media *fun thinkers* math untuk para peserta.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan Media *Fun thinkers*

Selama proses pelatihan menggunakan Media *Fun Thinker*, para peserta sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun tata cara menggunakan media *fun thinkers* yaitu:

- a. Pilih halaman yang ingin dimainkan pada buku *fun thinkers*. Buka kotak *Match-Frame* dan tempatkan di atas halaman. Pastikan penempatannya tepat dengan kotak-kotak soalnya.
- b. Pasang keping dari 1 hingga 16 secara berurutan di bagian kiri *Match-Frame*.
- c. Baca petunjuk yang ada di bagian kiri atas halaman buku.

- d. Pilih keping 1, kemudian buka dan pahami sesuai petunjuk bermain.
- e. Cari jawaban yang sesuai di halaman kanan, lalu tutup jawaban tersebut dengan keping 1.
- f. Ulang langkah ini untuk 15 keping lainnya.
- g. Setelah selesai tutup *Match-Frame* dengan rapat lalu balikkan.
- h. Cocokkan dengan pola jawaban yang ada di pojok kanan atas pada buku.

Pelatihan ini dilakukan sekaligus untuk mengobservasi aktivitas peserta pada saat berlatih dan mengerjakan soal-soal matematika. Sesuai hasil pengamatan tim pengabdian, media *fun thinkers* dapat membuat peserta lebih fokus dan aktif selama proses belajar. Hal ini sangat sesuai dengan pendapat Munadi, (2013) bahwa media dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan efisien. Selanjutnya para peserta juga terlihat saling membantu jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal. Hal ini sesuai dengan penelitian tentang media yaitu dengan penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi, rasa percaya diri dengan berani tampil untuk menjawab pertanyaan.

Kegiatan pelatihan penggunaan media *fun thinker* ini berjalan dengan sangat baik didukung oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu tingginya semangat peserta dalam mengikuti kegiatan serta kerjasama yang baik antara peserta dengan tim pengabdian.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil pengenalan penggunaan media *fun thinkers* ini adalah Media *fun thinkers* dapat membuat aktivitas belajar matematika menjadi menyenangkan karena dapat mempermudah dalam menganalisis serta menyelesaikan soal-soal matematika. Media *fun thinkers* dapat dijadikan sumber media dalam pembelajaran bagi guru, sehingga murid dapat lebih termotivasi dalam belajar matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
3. Ketua RT 01 RW 02 Kelurahan Kebonagung Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang memberikan persetujuan untuk melaksanakan kegiatan dan memberikan dukungan penuh kepada kami.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111.

Asri, H., Novianti, R., & Risma, D. (2017). Pengaruh Media Fun Thinker terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1-15.

Azizah, Z. (2019). Efektivitas Math Thinkers pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 1-12.

Dahar, R. W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.

Dewi, N. W. D. P. (2018). Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan (Sebuah Kajian Pustaka). *Suluh Pendidikan*, 16(1), Article 1.

Kurnia, H. (2016). *Jurus Jitu Guru Jawara*. Kabarita.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada.

Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184.

Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 101-110.