

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA ASIK DAN MENYENANGKAN  
MELALUI MEDIA "GO FUN" BAGI SISWA SMP DI DESA RUHUI  
RAHAYU**

**FUN AND ENGAGING MATHEMATICS LEARNING THROUGH  
THE 'GO FUN' MEDIA FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS  
IN RUHUI RAHAYU VILLAGE**

Setia Widia Rahayu  
**Universitas Borneo Tarakan**  
Jalan Amal Lama, No. 1, Kota.Tarakan  
e-mail: [setiayura09@gmail.com](mailto:setiayura09@gmail.com)

***Abstrak***

Pembelajaran Matematika dewasa ini semakin kurang diminati oleh peserta didik. Karena matematika dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit untuk dipahami. Padahal kita ketahui hampir semua aspek kehidupan menggunakan ilmu matematika. Dari beberapa wawancara yang dilakukan kepada siswa SMP dilingkungan Desa Ruhui Rahayu hampir 60% siswa tidak menyukai Pelajaran matematika dan nilai Pelajaran matematika mereka saat ujian dibawah KKM. Saya sebagai pendidik sangat tertantang untuk melakukan pengabdian terkait pembelajaran Matematika kepada siswa siswi SMP di Desa Ruhui Rahayu. Dari pengabdian yang telah kami laksanakan benar saja bahwa kemampuan matematika siswa siswi SMP Desa Ruhui Rahayu dalam materi bangun ruang mengalami peningkatan. Dan Siswa Siswi di Desa Ruhui Rahayu memiliki ketertarikan untuk mempelajari Matematika. Pembelajaran matematika yang dilakukan dengan memanfaatkan media *GO Fun (Geometri Fun)* jauh lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa yang awalnya hanya 60% dari 20 siswa yang kesulitan belajar matematika dan kurang berminat belajar matematika menjadi tertarik untuk mempelajari matematika sebesar 100%.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Matematika, Media *Go Fun*

***Abstract***

*Nowadays, mathematics learning is becoming less favored by students, as mathematics is often considered the most difficult subject to understand. In fact, we know that almost all aspects of life involve mathematical knowledge. Based on several interviews conducted with junior high school students in Ruhui Rahayu Village, nearly 60% of students stated that they did not like mathematics, and their exam scores in this subject were below the minimum passing grade (KKM). As an educator, I felt challenged to carry out a community service program related to mathematics learning for these junior high school students in Ruhui Rahayu Village. From the community service activities we conducted, it turned out that the students' abilities in geometry (specifically in solid figures) showed improvement. Additionally, the students developed a greater interest in learning mathematics. Teaching mathematics using the "GO Fun" (Geometri Fun) media proved to be far more engaging and enjoyable. It can be concluded that there was an increase in students' interest in learning mathematics: initially, only 60% of the 20 students who struggle*

**Keywords:** Learning, Mathematics, *Go Fun* Media

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menarik. Pembelajarannya harus sesuai dengan materi ajar. Selain berkualitas proses pembelajaran disekolah juga harus bermakna, hal ini senada dengan pendapat Piaget (dalam Kurinasih, 2014) mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna tidak akan terjadi kecuali siswa dapat beraksi secara mental dalam bentuk asimilasi dan akomodasi terhadap informasi atau stimulus yang ada disekitarnya.

Dari proses pembelajaran yang telah terlaksana, hal yang terpenting dalam setiap kegiatan yang telah dijalankan adalah melakukan evaluasi. Tujuannya untuk mengukur/menilai apakah sebuah kegiatan telah dilaksanakan sesuai perencanaan dan berhasil mencapai tujuan atau tidak. Berdasarkan hasil evaluasi sering ditemukan nilai siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM)

Jika hal tersebut dibiarkan maka akan mempengaruhi kualitas pembelajaran karena kurang menarik bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Saat ini guru juga dituntut untuk menguasai teknologi dikarenakan pada proses pembelajaran guru harus mampu memfasilitasi peserta didik dengan baik agar menguasai konsep-konsep yang diajarkan. Guru yang kurang inovatif dalam pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian siswa. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah dengan permainan. Bermain memiliki fungsi dalam aspek fisik, motorik, emosi dan kepribadian, perkembangan sosial, kognitif, ketajaman pengindraan, dan mengasah keterampilan (Tedjasaputra dalam Iswinarti, 2010).



## **2. METODE PENGABDIAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa workshop yang dilakukan dalam bentuk klasikal dan pendampingan praktek pembelajaran Matematika. Adapun tahap-tahap yang digunakan untuk mendukung keberhasilan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Survei Lapangan, Survei lapangan bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan daerah yang direncanakan sebagai objek sasaran.

1. Sosialisasi Program

Sosialisasi program bertujuan untuk memberikan informasi tentang rencana serangkaian pelaksanaan program yang disampaikan kepada Siswa-siswa SMPN Desa Ruhui Rahayu di Tanjung Selor.

b. Tahap pelaksanaan

1. Pelaksanaan Program

Sosialisasi konsep pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan pertama yaitu mensosialisasikan konsep penggunaan Media "**Go Fun**" dalam pembelajaran kepada Siswa-siswa SMP Desa Ruhui Rahayu.

2. Pelatihan pendampingan pembelajaran Matematika

Berupa demonstrasi pelatihan menggunakan media “*Go Fun*” untuk siswa SMP di desa Ruhui Rahayu di Tanjung Selor.

**c. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 10–11 Mei 2025 di Aula pertemuan, Kantor Desa Ruhui Rahayu. Kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada peningkatan minat dan pemahaman siswa SMP terhadap pelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran yang saya kembangkan sendiri, yaitu “*Go Fun*” Matematika. Media ini dirancang secara interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan menarik. Berdasarkan observasi awal, mayoritas siswa di desa tersebut menunjukkan ketidaksukaan terhadap pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan. Melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis permainan edukatif yang ditawarkan oleh “*Go Fun*”, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada topik-topik geometri dasar. Pengabdian ini tidak hanya memperkenalkan media pembelajaran inovatif, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk melihat matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian “*Go Fun*” di Desa Ruhui Rahayu



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian “Go Fun” di Desa Ruhui Rahayu

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Ruhui Rahayu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Go Fun* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sekitar 60% dari 20 siswa yang menunjukkan ketidak tertarikan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Namun, setelah diberikan praktik pembelajaran menggunakan media *Go Fun*, seluruh siswa (100%) menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan pemahaman konsep matematika yang lebih baik, khususnya pada materi geometri. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar matematika di kalangan siswa SMP di daerah tersebut.

#### **5. SARAN**

Saran untuk pengabdian lanjutan agar dapat memberikan workshop pembelajaran matematika yang memanfaatkan media pembelajaran, agar anak-anak di Desa Ruhui Rahayu memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan telah terlaksananya kegiatan Pengabdian yang berjudul “Pembelajaran Matematika Asik dan Menyenangkan Melalui Media”*“Go Fun”* Bagi Siswa SMP di Desa Ruhui Rahayu. Kami ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

- a. Kepala Desa Ruhui Rahayu Kabupaten Bulungan
- b. Mahasiswa KKN Kelompok 15 Tahun 2024 yang telah membantu kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat
- c. Anak anak desa Ruhui Rahayu yang sudah berperan aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Krismanto dkk.2004.*Diklat Instruktur/Pengembang Matematika SMP Jenjang Dasar*.Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Depdiknas.2003. *Standar Kompetensi Guru (SKG)*. Jakarta: Grasindo
- Kurinasih Imas, dkk. 2014, *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*, Jakarta: Kata Pena
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Nataliya, Prima. 2015. Efektifitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional conglak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. JIPT. Vol. 03 No. 02