

## Penggunaan Mainan “Spider Fidget Mathic” pada Siswa Kelas 3 MI Tarbiyatul Huda

*Use of the "Spider Fidget Mathic" Toy in Class 3 MI Tarbiyatul Huda Students*

Alvianita Mahda<sup>1</sup>, Azizah Nur Aisyah<sup>2</sup>, Romadhona Regita Ananda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>mahdaalfianita232@gmail.com, <sup>2</sup>aisyahazizah2004@gmail.com, <sup>3</sup>romadhonaregita9@gmail.com

### Abstrak

Alat peraga media pembelajaran menyampaikan informasi mengenai pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya dikonsepsi menjadi mainan yang disesuaikan yang diinovasi menjadi mainan pembelajaran yang dekat dengan karakteristik, metode, maupun gaya belajar anak. Karena stimulus yang dipilih untuk anak sekolah dasar harusnya kontekstual, menarik, dan sebaiknya bersifat kekinian sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa sehingga memperoleh capaian pembelajaran lebih baik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tanggal 25 Oktober 2022 di MI Tarbiyatul Huda Kabupaten Jombang sebagai kegiatan penerapan penggunaan media pembelajaran berbentuk mainan “Spider Fidget Mathic” pada proses pembelajaran dalam pemahaman numerasi materi operasi perkalian dasar. Yang bertujuan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, semangat, dan kemampuan siswa kelas 3 MI untuk meningkatkan potensi dalam pemahaman numerasi berdasarkan materi yang dipelajari. Siswa menggunakan media pembelajaran berbentuk mainan “Spider Fidget Mathic”. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan “Spider Fidget Mathic” di kelas 3 MI menjadikan anak-anak lebih baik, dan antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang sebelumnya menggunakan metode ceramah dan konvensional. Karena pembelajaran menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” meningkatkan pemahaman, keaktifan pembelajaran, antusias pembelajaran, serta kemampuan kognitif siswa.

**Kata kunci** : pendidikan, numerasi, media pembelajaran, matematika

### Abstract

Learning media props convey information about learning and deliver learning material. Learning media should be conceptualized as customized toys that are innovated into learning toys that are close to children's characteristics, methods and learning styles. Because the stimulus chosen for elementary school children should be contextual, interesting, and preferably contemporary so as to stimulate students' curiosity so that they can achieve better learning outcomes. Community service activity on October 25 2022 at MI Tarbiyatul Huda Jombang Regency as an activity to implement the use of learning media in the form of the "Spider Fidget Mathic" toy in the learning process in understanding numeration in basic multiplication operation material. Which aims to help students increase the understanding, enthusiasm and ability of Grade 3 MI students to increase their potential in understanding numeracy based on the material studied. Students use learning media in the form of the "Spider Fidget Mathic" toy. The results of this service activity show that the use of "Spider Fidget Mathic" in class 3 MI makes children better and more enthusiastic in learning activities, making it easier for students to understand material that previously used lecture and conventional methods. Because learning using the "Spider Fidget Mathic" toy increases students' understanding, active learning, enthusiasm for learning, and cognitive abilities.

**Keyword** : education, numeracy, learning media, mathematics

**Submitted:** Januari 2024, **Accepted:** Februari 2024, **Published:** Februari 2024  
ISSN 2746-6345 (media online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar/MI merupakan bagian dari sistem (subordinasi) pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah bagian terpadu dari system pendidikan nasional. (Hasanah, 2019) Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 (enam) tahun di sekolah dasar (SD/MI) dan 3 tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) atau satuan pendidikan yang sederajat (Agus, 2020). Pendidikan Sekolah Dasar sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal, untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau yang sederajat. Secara teknis pendidikan SD/MI dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia antara 6–13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. (Pendidikan et al., n.d.) Pemberian bekal kemampuan intelektual membaca, menulis, berhitung merupakan syarat fundamental dalam pembelajaran anak SD/MI. Terfokus pada pemberian bekal berhitung matematika/numerasi, kemampuan numerasi anak SD/MI tergolong masih rendah dikarenakan konsep numerasi yang bersifat abstrak.

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika. Sehingga, komponen-komponen dalam pelaksanaan literasi numerasi tidak lepas dari materi cakupan yang ada dalam matematika. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan eksak yang telah terorganisir secara sistematis meliputi aturan-aturan, ide-ide, penalaran logik serta struktur-struktur yang logik. (Hutauruk, 2023) Matematika memuat operasi hitung dan kumpulan konsep, akan tetapi pembelajaran matematika lebih berpusat pada meningkatkan pemahaman siswa dalam hal-hal tersebut dibanding dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan perhitungannya. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika numerasi merupakan salah satu literasi yang penting untuk ditingkatkan saat ini.

Penerapan literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD yang dapat diaplikasikan salah satunya adalah literasi numerasi. Numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengaplikasikan konsep bilangan matematika dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan menginterpretasi informasi dalam bentuk kuantitatif. Literasi numerik atau literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan. (Ekowati et al., 2019). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa numerasi merupakan kemampuan dalam memahami konsep bilangan dan operasi hitung dalam matematika mulai dari mengenal, membaca, menulis hingga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari Literasi numerasi merupakan kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam segala bidang. Maka, literasi numerasi pada praktiknya dapat terintegrasi dengan pembelajaran di kelas. (Khakima et al., 2021) Pengetahuan matematika yang dipelajari pada kurikulum sekolah diperlukan untuk mengembangkan literasi numerasi. Materi matematika jika tidak dirancang dengan tujuan tertentu tidak akan dapat menumbuhkan kemampuan numerasi. Kemampuan kognitif dalam menggali ide matematika, melatih penalaran, dan berkreasi dalam memecahkan masalah, dapat dilakukan dengan membiasakan memberikan tugas pemecahan masalah matematika.

Manfaat kecakapan kemampuan literasi numerasi untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak semua manusia dapat memanfaatkan kemampuan literasi numerasi. Pada umumnya kebanyakan orang telah menguasai konsep-konsep dasar matematika, tetapi pada pengaplikasiannya masih jauh dari harapan Untuk memecahkan masalah matematika membutuhkan kemampuan literasi numerasi. Pembelajaran matematika akan bermanfaat terbatas jika tidak digunakan untuk menyelesaikan masalah (Adhimah & Ekawati, 2020; Argarini, 2018; Khasanah & Dimiyati, 2021; Pape, 2012; (Khasanah & Dimiyati, 2021). Pengetahuan dasar, prinsip, dan proses matematika pengaplikasiannya dalam konteks kehidupan nyata memerlukan kemampuan literasi numerasi. (Adjie et al., 2020; Dini, 2018; Krisnasari et al., 2022; Ratnasari, n.d.; Utami et al., 2021)

Pada konsep pembelajaran anak MI/SD pemerintah telah mengubah Ujian Nasional (UN) menjadi Asesmen Nasional (AN) berdasar tuntutan pembelajaran abad 21 melalui Surat Edaran Nomor 1 Tahun 2021. Realisasi AN adalah program Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Nasional. Akan tetapi ditemukan adanya masalah nasional akan rendahnya nilai literasi (membaca, menghitung (numerasi), dan sains) bangsa Indonesia. Hal itu juga diperkuat dengan uji Programme for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia pada literasi matematis khususnya masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara peserta PISA lainnya (Purwati et al., 2021).

Kemampuan anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional kongkrit. Kemampuan anak generasi sekarang memiliki sejumlah karakteristik: (1) suka kebebasan dalam belajar, (2) suka hal-hal baru, (3) nyaman bila ada internet, (4) suka berkomunikasi dengan gambar, ikon, dan symbol, (5) memiliki rentang perhatian pendek, (6) berinteraksi secara kompleks, dan (7) eksis di dunia maya dibanding luring. Berdasarkan beberapa karakteristik anak tersebut, maka proses pembelajaran matematika yang abstrak sedapat mungkin didahului oleh wujud nyata dengan stimulus yang tidak monoton. Untuk itu, peranan media pembelajaran berupa mainan matematika akan sangat membantu proses pembelajaran. (Astini, N. and Purwati, N., K., 2020).

Metode pembelajaran matematika yang disesuaikan dengan anak MI/SD, empat metode pembelajaran matematika, yakni: (1). Metode ceramah, yaitu metode pembelajaran matematika dengan cara penyampaian informasi satu arah kepada pendengar, (2). Metode demonstrasi, yaitu metode pembelajaran matematika dengan memperlihatkan cara kerja/proses suatu media, (3). Metode eksperimen, yaitu metode pembelajaran matematika yang melibatkan peserta didik bekerja dengan media, (4). Metode permainan, yaitu metode pembelajaran matematika yang mengandung unsur bermain dalam lingkup pemecahan nilai-nilai matematika yang dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya. Selain penggunaan metode pembelajaran matematika ranah gaya belajar anak MI/SD hendaknya dipenuhi, agar dapat menerapkan proses pembelajaran yang efektif (Setiawan, 2020).

Aplikasi tiga konsep gaya belajar matematika yang sangat baik untuk pembelajaran, mencakup konsep gaya belajar sebagai berikut: visual (penglihatan), auditori (pendengaran), kinestetik (gerak) sekaligus melalui inovasi yang diciptakan. Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan pengalaman belajar Edgar Dale informasi yang dapat diserap dan diingat siswa mencapai 90%. Hal ini dikarenakan proses belajar didapat dengan cara, 50% dari melihat dan mendengar dan dapat mencapai 90% apabila dipraktikkan (Ulfayana, 2018).

Banyaknya anak yang cenderung mudah bosan dengan pemahaman akan numerasi matematika menyebabkan kebutuhan akan alat peraga media pembelajaran yang dikonsepsi menjadi mainan. Sehingga menjadi mainan pembelajaran yang dekat dengan karakteristik, metode, maupun gaya belajar anak. Stimulus yang dipilih untuk anak sekolah dasar harusnya kontekstual, menarik, dan sebaiknya bersifat kekinian sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa (Tyas & Pangesti, 2018). Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan berhasil dicapai dan siswa tidak akan bosan dan mengalami kesulitan meskipun materi bersifat abstrak karena media mainan pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini akan menyoroti efektifitas stimulus berupa media pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan dengan berkonsentrasi pada topik dan rangkaian kegiatan. Kebosanan pemahaman anak akan muncul jika tidak bisa menyelaraskan kebutuhan pembelajaran yang sesuai bagi anak MI/SD. Penggunaan mainan “Spider Fidget Mathic” adalah cara asik dan menyenangkan, dimana anak diajak untuk mengaplikasikan secara langsung tinjauan materi yang dipelajari mengenai materi numerasi operasi perkalian dasar. Siswa harus lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran benar-benar dapat diwujudkan sesuai dengan yang diharapkan.

“Spider Fidget Mathic” adalah jenis mainan pembelajaran aktif yang asik dan menyenangkan dimana siswa akan diajak memahami numerasi operasi perkalian dasar dengan memainkan dan mengaplikasikan secara langsung pada mainan pembelajaran. Sewaktu kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan informasi dan materi operasi perkalian dasar kepada siswa melalui animasi materi pembelajaran yang tertaut pada mainan, kemudian guru mendemonstrasikan bagaimana cara penggunaan mainan ini terlebih dahulu. Metode ini berguna karena memungkinkan siswa akan bekerja dan memainkan mainan pembelajaran tersebut sekaligus memungkinkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan yang melibatkan lingkup pemecahan nilai-nilai matematika, meningkatkan keterampilan numerasi, penanaman konsep numerasi, pemahaman numerasi, dan pemantapannya. Pembelajaran ini mudah digunakan oleh pendidik dan siswa untuk dipahami siswa karena hanya mengoperasikan mainan sesuai pertanyaan dari audio interaktif yang dimiliki mainan, serta jawaban secara langsung terapkan dari cara kerja siswa memainkan grafik ilustrasi tabel operasi perkalian dasar pada mainan secara independen, dan cara kerja permainan grafik ilustrasi tabel operasi perkalian dasar cocok dengan pertanyaan dan jawaban dalam mainan.

“Spider Fidget Mathic” adalah strategi yang dekat untuk membantu siswa dalam pemahaman numerasi operasi perkalian dasar. Permainan ilustrasi grafik sebagai pemecahan pertanyaan adalah cara bagus untuk meninjau pemahaman numerasi anak MI/SD (Nurpratiwiningsih et al., 2021). Siswa dapat menggunakan mainan tersebut sebagai kegiatan pembelajaran dengan kombinasi uji bermain mandiri maupun berkelompok. Manfaat empat metode pembelajaran matematika yang digunakan pada mainan “Spider Fidget Mathic” dapat menciptakan suasana yang asik karena konsep dan topik yang digunakan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan mainan “Spider Fidget Mathic” terbukti efektif karena menggunakan konsep permainan untuk kegiatan pembelajaran yang aktif dan asik sehingga memperkuat proses kegiatan pembelajaran dikelas mengenai materi operasi perkalian dasar. Selanjutnya karena banyak siswa yang tertarik akan mainan ini, sehingga “Spider Fidget Mathic” berpotensi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman numerasi anak MI/SD.

Guru kelas melakukan beberapa upaya dan teknik penjelasan agar siswa memahami konsep penjelasan bahasa yang abstrak menjadi penjelasan yang efektif kepada siswa menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic”, karena penjelasan yang diberikan akan diperhatikan, didengar, dan diterapkan secara langsung oleh siswa dengan bermain sehingga sangat menyenangkan dan dapat menarik perhatian mereka. Penggunaan mainan ini sangat jelas terasa lebih menyenangkan daripada menggunakan media yang lain. Diharapkan mainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk mainan karena sangat efektif dan menjadikan suasana kelas menjadi produktif (Toha & Umisara, 2022). Instruktur harus mengetahui cara kerja mainan agar dapat menjelaskan dengan baik kepada siswa. Diharapkan para pengajar dapat menggunakan mainan ini sebagai solusi pemahaman numerasi operasi perkalian dasar siswa.

Cara kerja mainan “Spider Fidget Mathic” pada ilustrasi grafik, merupakan manipulasi operasi pada grafik perkalian dasar. Guru dapat menggunakan mainan ini sebagai stimulus semangat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif selama proses pembelajaran. Penerapan mainan ini yaitu dengan cara mengingatkan siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dan menguji pengetahuannya dengan cara kerja siswa memainkan grafik ilustrasi perkalian, sebelumnya guru menjelaskan tentang tambahan materi animasi video pembelajaran yang tertaut pada mainan dan siswa mengaplikasikan pemahamannya dengan mengerjakan pertanyaan yang diberikan mainan serta mengoperasikan ilustrasi grafik perkalian, kegiatan tersebut tidak memberikan kebosanan siswa sehingga menyenangkan.

Cara kerja mainan “Spider Fidget Mathic” pada ilustrasi grafik, merupakan manipulasi operasi pada grafik perkalian dasar yang dapat digunakan untuk mengevaluasi penguasaan siswa terhadap penjelasan materi dan cara penggunaan yang telah diajarkan oleh instruktur. Dengan mainan ini, diharapkan siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan keterampilan dan imajinasi mereka. Mereka juga akan dilatih untuk berpikir dan memainkan mainan dengan cara kerja secara mandiri maupun berkelompok.

Mainan “Spider Fidget Mathic” digunakan agar siswa yang menyelesaikan pertanyaan dari mainan tidak bosan, serta berjalan dengan baik dengan konsep mainan asik yang disajikan instruktur tanpa menurunkan keunggulan dan tujuan proses pembelajaran.

Penggunaan mainan “Spider Fidget Mathic” digunakan dengan cara sebagai berikut: Pertama, guru memberikan penjelasan materi operasi perkalian dasar pada siswa melalui tambahan materi animasi video pembelajaran yang tertaut pada mainan; kedua, guru mendemostrasikan cara kerja mainan “Spider Fidget Mathic”; ketiga, siswa memainkan mainan pembelajaran tersebut sesuai pertanyaan dari audio interaktif, jawaban secara langsung terapkan dari cara kerja siswa memainkan grafik ilustrasi tabel operasi perkalian dasar; keempat, siswa diinstruksikan untuk mencocokkan dengan temannya setelah mereka menemukan jawaban; kelima, setelah itu instruktur mengevaluasi pemahaman kolektif kelas tentang pemahaman materi numerasi yang terjawab pada masing-masing grafik ilustrasi perkalian siswa.

Dengan Mainan “Spider Fidget Mathic”, pendidik mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran mengarah pada lingkungan belajar yang lebih menarik dan pemahaman numerasi lebih banyak dipahami dan terima siswa.

Pengabdian ini memiliki dua tujuan yaitu: (1) untuk mengetahui pemahaman numerasi operasi perkalian dasar matematika siswa kelas III MI Tarbiyatul Huda Kabupaten Jombang menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” dan (2) untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa tentang materi operasi perkalian dasar menggunakan mainan ini.

---

*Penggunaan Mainan “Spider Fidget Mathic” pada Siswa Kelas 3 MI Tarbiyatul Huda  
(Alvianita Mahda, Azizah Nur Aisyah, Romadhona Regita Ananda)*

## METODE PELAKSANAAN

### Sasaran Pengabdian dan Tujuan Pengabdian

Sebanyak 14 anak dari kelas tiga MI Tarbiyatul Huda menjadi fokus sasaran Pengabdian Masyarakat ini. Kelas tiga dipilih karena sesuai dengan topik materi dimana siswa mulai mempelajari materi operasi perkalian dasar. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan numerasi perkalian dasar belum optimal karena hanya menggunakan penjelasan dari guru saja, tidak menggunakan media pembelajaran berbentuk mainan sehingga membuat anak-anak semangat dan tidak bosan dalam pembelajaran.

### Tahapan Implementasi

Mainan “Spider Fidget Mathic” akan digunakan sebagai solusi masalah pemahaman numerasi, berikut merupakan spesifikasi proyek pengabdian masyarakat ini.

1. Diskusi dengan wali kelas 3 dilakukan untuk mengetahui masalah pembelajaran di kelas yang dihadapi. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan dapat diatasi melalui PKM.
2. Tujuan pengabdian ini ada dua yaitu : (1) untuk mengetahui pemahaman numerasi operasi perkalian dasar matematika siswa kelas III MI Tarbiyatul Huda Kabupaten Jombang menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” dan (2) untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa tentang materi operasi perkalian dasar menggunakan mainan ini. Tindakan kegiatan yang dilakukan :
  - a. Pemasangan LCD dan proyektor di dalam kelas
  - b. Mengkondisikan kesiapan siswa
  - c. Mengabsen siswa
  - d. Apersepsi
  - e. Mendistribusikan mainan “Spider Fidget Mathic” pada setiap anak
  - f. Pelaksanaan penjelasan materi oleh guru dan panduan cara penggunaan mainan oleh instruktur
  - g. Penugasan kepada siswa untuk mempraktekkan kembali cara kerja mainan sebagai penugasan siswa, dengan menjawab pertanyaan yang dilontarkan dalam mainan.
3. Siswa dapat berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran dengan cara :
  - a. Memperhatikan penjelasan dengan seksama
  - b. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bertanya jika kebingungan
  - c. Siswa dapat berpartisipasi aktif dengan antusias dalam menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” yang mereka dapatkan.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada tanggal 25 Oktober 2023, selama satu hari pada 14 siswa dan guru dari MI Tarbiyatul Huda. Perolehan hasil kegiatan menggunakan angket respon terhadap mainan “Spider Fidget Mathic”. Dari hasil kegiatan dapat dibandingkan prosedur sebelum dan sesudah digunakannya mainan, dari tanggapan siswa diketahui bahwa, siswa terampil menggunakan mainan pada tingkat sangat tinggi yaitu 95% dari mereka mampu mendengar, menyimpan dan memperhatikan informasi dari pelajaran perkalian operasi dasar, serta mengoperasikan penyelesaian pertanyaan dalam mainan. Siswa juga mampu menunjukkan kemampuannya dengan menerangkan dengan cepat dan benar pada siswa yang salah dalam menilai kecocokan jawaban pertanyaan mainan yang benar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rentang waktu 2022-2023, siswa kelas tiga MI Tarbiyatul Huda di Kabupaten Jombang mencari lokasi studi potensial untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Langkah identifikasi masalah dan akar penyebabnya dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan guru kelas tiga. Selama kegiatan wawancara berlangsung dapat disimpulkan secara jelas terdapat masalah mengenai cara pengajaran dan bagaimana kebutuhan bahan media pembelajaran yang digunakan. Siswa hanya mendapat preferensi pembelajaran dari buku yang menggambarkan tabel operasi perkalian beserta latihan soal yang bersifat abstrak. Kebutuhan akan kesesuaian karakteristik pembelajaran, karakteristik kemampuan anak, metode pembelajaran, dan gaya belajar anak tidak diperhitungkan saat memilih dan menggunakan materi pendidikan dalam pengajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam memahami numerasi konsep operasi perkalian dasar. Dikarenakan mereka kebingungan dan mudah bosan dengan sifat materi yang abstrak.

### **Proses Pembelajaran Matematika Materi Operasi Perkalian Dasar Menggunakan “Spider Fidget Mathic” di Kelas 3 MI Tarbiyatul Huda Kabupaten Jombang**

Pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2022 pukul 09.00 – 11.00 WIB dilaksanakan kegiatan mainan “Spider Fidget Mathic. Kegiatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Langkah awal dalam kegiatan ini adalah menyiapkan LCD proyektor sebagai tampilan animasi materi animasi video pembelajaran konsep numerasi dasar yang bisa diakses dengan scan *qr barcode* pada mainan untuk ditampilkan di layar LCD proyektor. Kemudian siswa dipastikan untuk bersiap menerima pembelajaran dan mendengarkan dengan seksama dan memulai kegiatan dengan membaca do’a.

Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami numerasi dari materi operasi perkalian dasar mereka menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” yang dibagikan. Selain itu tujuan dari latihan ini untuk membuat anak-anak bersemangat dan terlibat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Di kelas siswa sangat terlihat antusias, bersemangat serta aktif dalam proses pembelajaran dari guru menerangkan materi dari animasi video mainan yang ditampilkann beserta arahan instruktur untuk memainkan mainan “Spider Fidget Mathic”. Jika siswa telah memahami konsep yang diberikan maka siswa secara langsung memainkan dan menarik kesimpulan jawaban untuk didiskusikan atau mencocokkan hasil jawaban dengan teman yang lainnya. Kesimpulan dan penjelasan menunggu pencocokan dari hasil jawaban sesama teman diperkuat dengan kunci jawaban yang disediakan mainan dan diterangkan oleh guru. Sebagai tindak lanjut siswa dapat berlatih dengan memainkan mainan dari latihan soal yang tersedia pada permainan. Sebagai permulaan pembelajaran menggunakan mainan, 14 siswa disurvei dengan formulir tanggapan penggunaan mainan “Spider Fidget Mathic”.

### **Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Materi Operasi Perkalian Dasar Menggunakan Mainan ‘Spider Fidget Mathic’ di MI Tarbiyatul Huda Kabupaten Jombang**

Hasil dari penggunaan mainan pembelajaran yang memiliki peran aktif dalam pembelajaran yakni menyenangkan perasaan siswa dimana siswa akan diajak memahami numerasi operasi perkalian dasar dengan memainkan dan mengaplikasikan secara langsung pada mainan pembelajaran. Selain itu juga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar dengan mainan pembelajaran. Peneliti membuat inovasi dan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat mainan yang bernama “Spider Fidget Mathic” sebagai solusi siswa SD/MI dalam menyelesaikan operasi perkalian. Mainan ini dapat digunakan oleh guru, orang tua, siswa ataupun tempat bimbingan untuk metode pemahaman numerasi kepada siswa. “Spider Fidget Mathic” berguna dalam lingkup pemecahan nilai-nilai matematika meningkatkan keterampilan numerasi, penanaman konsep numerasi, pemahaman numerasi, dan

*Penggunaan Mainan “Spider Fidget Mathic” pada Siswa Kelas 3 MI Tarbiyatul Huda  
(Alvianita Mahda, Azizah Nur Aisyah, Romadhona Regita Ananda)*

pemantapannya. “Spider Fidget Mathic” merupakan inovasi mainan yang baru dijumpai pada kalangan masyarakat. Salah satu produk media pembelajaran berkonsep mainan dengan model minimalis satu set *all in one* yang menjadikan produk *easy to bring* dan *user friendly*.

Hasil observasi dan hasil kegiatan penggunaan mainan menunjukkan respon positif dari siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic”. Dapat terlihat perubahan yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah dan abstrak pada siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Huda. Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” pada siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Huda dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

- a) Penggunaan mainan Spider Fidget Mathic dapat membangkitkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Huda.
- b) Berdasarkan hasil kegiatan penggunaan mainan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengenai numerasi operasi perkalian dasar meningkat. Siswa lebih mudah memahami numerasi operasi perkalian dasar dengan menggunakan mainan “Spider Fidget Mathic” mereka mampu mendengar, menyimpan dan memperhatikan informasi dari pelajaran operasi perkalian dasar, serta mengoperasikan penyelesaian pertanyaan dalam mainan sehingga siswa tidak perlu lagi berpikir abstrak untuk memahami numerasi perkalian.



Gambar 1. SUASANA PELAKSANAAN KEGIATAN PKM

## KESIMPULAN

Tujuan pembelajaran yang dilakukan meliputi ranah kognitif, psikomotorik siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tentang cara penggunaan mainan “Spider Fidget Mathic” pada mata pelajaran matematika, materi konsep operasi perkalian dasar yang dilakukan pada hari Rabu, 25 Oktober 2023, dengan guru kelas 3, 22 siswa, dan 1 orang infrastruktur. Itu berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini harus membantu siswa memahami lebih banyak mengenai numerasi konsep operasi perkalian dasar dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari yang dekat dengan anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agus, T. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–37.
- Astini, N., W. and Purwati, N., K., R. 2020. Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 9(1), pp. 1–8. Available at: [http://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1776/1/621-Article Text-1614-1-10-20200503.pdf](http://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1776/1/621-Article%20Text-1614-1-10-20200503.pdf).
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93-102. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Hasanah, F. F. (2019). *Analisis Relevansi Peraturan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Pesantren*. 15–31.
- Hutauruk, A. (2023). *Agusmanto Hutauruk 1*, 2(1), 59–68.
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-775->
- Nurpratiwiningsih, L., Kurniawan, P. Y., Indriyani, N., & Purwanti, Y. (2021). Pemanfaatan Media Jam Sudut dalam Pembelajaran SD. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 72-77.
- Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Sumber Energi pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SDN 6 Babadan Nganjuk*.
- Purwati, P.D. et al. 2021. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas jenjang sekolah dasar sarana pemacu peningkatan literasi peserta didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*. 19(1), pp. 13–24.
- Toha, M., & Umisara, E. (2022). Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Salah Satu Media Pengembangan Media Pembelajaran Di Universitas Kabupaten Brebes. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5607-5616.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Ulfayana. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih di MTS Negeri 2 Bulukumba. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Makassar.