

Developing Creativity Through Teacher Mentoring for Effective and Engaging Mathematics Learning

Jurnal Pengabdian Masyarakat Edumi

e-ISSN: 2808-8905

2026, Vol. 5 (2), 23-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.61193/jpme.v5i2.95>

Membangun Kreativitas Melalui Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan

Yuan Andinny¹ (*)

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Mailizar²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Ghina Annisa³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Received	Revised	Accepted	Published
May 10, 2026	Juny 15, 2026	Juny 25, 2026	Juny 30, 2026

Abstrak

Mathematics instruction in elementary schools is frequently perceived by students as challenging and uninteresting due to the predominance of conventional teaching practices that provide limited opportunities for teacher innovation. This community service program was designed to strengthen teachers' competencies in delivering mathematics lessons that are both effective and engaging through the application of creative teaching strategies. The program was implemented through a series of workshops, hands-on mentoring sessions, and activities focused on the development of instructional media. Data were gathered using questionnaires, classroom observations, and interviews, and subsequently analyzed through a descriptive qualitative approach. The findings indicate that teachers demonstrated improved skills in designing innovative learning activities and creating simple yet attractive teaching materials tailored to students' needs. Furthermore, classroom interactions became more dynamic, while students showed greater enthusiasm and active participation during learning activities. Overall, the mentoring program successfully enhanced teachers' creativity and contributed to the development of mathematics learning experiences that are more meaningful, enjoyable, and relevant for elementary school students.

Keywords: Teacher Creativity, Mathematics Learning, Elementary School, Instructional Media, Mentoring

How to Cite: Andinny, Y., Mailizar., & Annisa, G. (2026). Membangun Kreativitas Melalui Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Edumi*. 5 (2): 23-30. <http://dx.doi.org/10.61193/jpme.v5i2.95>

PENDAHULUAN

Analitis, serta terstruktur pada peserta didik. Meskipun demikian, capaian pembelajaran matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah di Indonesia masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang rumit dan kurang menarik, padahal pembelajaran matematika sebenarnya dapat dirancang menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menantang bagi siswa (Sjesr, 2020). Data Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2023 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa hanya sekitar sepertiga siswa Madrasah Ibtidaiyah yang berhasil mencapai standar kompetensi minimum pada aspek numerasi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penguasaan konsep-konsep dasar matematika oleh sebagian besar siswa masih memerlukan perhatian yang serius.

Rendahnya kemampuan matematika siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya berkaitan dengan proses pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Pada banyak Madrasah Ibtidaiyah, kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru dengan penggunaan metode ceramah dan latihan soal yang bersifat rutin. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas sehingga minat belajar matematika cenderung menurun. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang merasa jenuh, kurang percaya diri, bahkan mengalami kecemasan ketika berhadapan dengan pelajaran matematika atau yang dikenal sebagai *mathematics anxiety* (Nugraha et al., 2022 dalam Sari & Rahayu, 2023). Dari perspektif perkembangan kognitif, siswa Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dijelaskan oleh Piaget. Pada tahap ini, pemahaman konsep akan lebih mudah diperoleh melalui pengalaman langsung, penggunaan benda konkret, serta aktivitas pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang dengan memanfaatkan objek nyata dan situasi kontekstual agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami siswa (Kaminski & Sloutsky, 2020).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika memerlukan penerapan strategi yang tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Setiawan & Soeharto, 2020). Selain itu, penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) serta pemanfaatan media manipulatif juga telah menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa (Sari & Rahayu, 2023; Lestari et al., 2022). Dalam proses pembelajaran, guru juga perlu memberikan pendampingan yang tepat ketika siswa menghadapi kesulitan agar hambatan belajar dapat menjadi sarana pengembangan pemahaman yang lebih mendalam (Bognar, Muzar Horvat, & Jukic Matic, 2025). Dengan demikian, kreativitas guru dalam merancang metode, media, dan aktivitas pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna.

Sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pendampingan kepada guru Madrasah Ibtidaiyah dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran matematika yang efektif serta menyenangkan. Program pendampingan meliputi pelatihan mengenai strategi pembelajaran inovatif, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta praktik implementasi secara langsung di kelas. Melalui kegiatan tersebut diharapkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran matematika dapat meningkat sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan numerasi siswa. Selain itu, kegiatan ini mengedepankan prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif yang mendukung penguatan kreativitas guru sekaligus pengembangan kompetensi peserta didik. Program ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu model pembinaan berkelanjutan yang dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar, khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini meliputi: (1) bagaimana bentuk pendampingan yang efektif untuk membantu guru merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang menarik serta bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah; dan (2) sejauh mana kegiatan pendampingan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Adapun tujuan kegiatan ini adalah: (1) memberikan pendampingan kepada guru dalam merancang,

mengembangkan, dan menerapkan pembelajaran matematika yang mengintegrasikan pendekatan aktif, kontekstual, dan menyenangkan; serta (2) meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media, metode, dan aktivitas pembelajaran matematika yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Adapun metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan Metode Pelatihan (Workshop) Interaktif dengan tujuan memberikan pemahaman konseptual dan praktis kepada guru Madrasah Ibtidaiyah tentang pendekatan pembelajaran matematika yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan direncanakan selama 2 hari di sekolah MIN 14 Al Azhar Asy Syarif dengan melibatkan guru dan kepala sekolah. Adapun rincian kegiatan terlampir dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelatihan (Workshop) Interaktif

Kegiatan	Materi	Materi	Output
Kegiatan 1 (Hari 1, sesi 1)	Pengenalan Konsep Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan	Ciri-ciri pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan Teori belajar yang relevan dengan siswa MI (Piaget, Vygotsky) Permasalahan umum dalam pembelajaran matematika di MI Peran guru sebagai fasilitator dan pencipta suasana belajar positif	Guru memahami perbedaan antara pembelajaran tradisional dan pendekatan yang efektif-menyenangkan
Kegiatan 2 (Hari 1, Sesi 2)	Pengenalan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif	- Model pembelajaran kontekstual (<i>Contextual Teaching and Learning</i>) - Pembelajaran berbasis proyek sederhana (<i>Project-Based Learning</i> untuk topik matematika)	Guru mampu mengidentifikasi dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa
Kegiatan 3 (Hari 2, Sesi 1)	Pengenalan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif	- Pembelajaran berbasis permainan (<i>Game-based learning</i>) - Penggunaan media manipulatif (kancing, lidi, balok matematika)	
Kegiatan 3 (Hari 2, sesi 1)	Desain dan Perencanaan Pembelajaran Kreatif	- Menyusun RPP sederhana dengan pendekatan yang menyenangkan - Mendesain LKS atau aktivitas pembelajaran berbasis permainan - Mengembangkan media pembelajaran kontekstual sederhana - Praktik micro teaching oleh peserta	Setiap guru menghasilkan 1 RPP + media pembelajaran siap pakai dan melakukan praktik mengajar singkat

Target Kegiatan Pengabdian

1. Guru Madrasah Ibtidaiyah (kelas 1–6)

Guru menjadi sasaran utama dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu meningkatkan wawasan, kompetensi, serta kreativitas dalam menerapkan pembelajaran matematika yang menarik, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Siswa merupakan penerima manfaat secara tidak langsung dari program ini. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar matematika yang lebih interaktif, bermakna, dan mudah dipahami.

3. Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah

Kepala sekolah dan pengawas berpartisipasi dalam kegiatan pemantauan serta evaluasi pelaksanaan program. Selain itu, mereka berperan dalam mendukung penerapan hasil pelatihan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah masing-masing sehingga dampak kegiatan dapat terus dirasakan dalam jangka panjang.

Evaluasi dan Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu dinilai secara sistematis agar dampak yang dihasilkan dapat diketahui secara jelas. Untuk itu, evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh beberapa instrumen sebagai berikut:

1. Tes Awal (Pre-Test) dan Tes Akhir (Post-Test)

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai strategi pembelajaran matematika yang menarik dan efektif sebelum serta setelah mengikuti pelatihan. Hasil kedua tes kemudian dianalisis dan dibandingkan guna mengidentifikasi peningkatan kompetensi guru, baik dari aspek pengetahuan konsep maupun kemampuan pedagogis.

2. Instrumen Observasi dan Jurnal Refleksi

Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan *micro teaching* maupun ketika guru mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif, mengembangkan media pembelajaran, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Wawancara dan Forum Diskusi Kelompok Terarah (FGD)

Metode ini dimanfaatkan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman, kendala, dan manfaat yang dirasakan guru selama mengikuti program pendampingan. Hasil wawancara dan diskusi memberikan gambaran mengenai perubahan pola pikir, motivasi, dan kesiapan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas.

4. Penilaian terhadap Produk Hasil Pelatihan

Evaluasi juga dilakukan terhadap berbagai perangkat yang dihasilkan peserta, seperti modul ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), maupun perangkat pendukung lainnya. Penilaian difokuskan pada aspek kreativitas, relevansi dengan karakteristik peserta didik, serta kemudahan penerapan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. Analisis Dampak Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Dampak kegiatan pengabdian dianalisis melalui beberapa indikator berikut:

a. Perubahan Perilaku dan Sikap Guru

Didandai dengan meningkatnya rasa percaya diri, kemauan untuk mencoba metode baru, serta komitmen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

b. Dampak Sosial dan Budaya Sekolah

Terlihat dari semakin kuatnya kerja sama antarpendidik, terbentuknya budaya berbagi praktik baik, serta berkembangnya komunitas belajar yang mendukung peningkatan profesionalisme guru.

c. Dampak Ekonomi Secara Tidak Langsung

Peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa berpotensi memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan daerah, yang pada akhirnya dapat memperkuat kepercayaan masyarakat dan dukungan orang tua terhadap program sekolah.

d. Sumber Data dan Instrumen Pendukung

Data diperoleh melalui dokumentasi kegiatan, hasil refleksi peserta, testimoni guru dan kepala sekolah, serta laporan monitoring yang disusun oleh tim pelaksana pengabdian sebagai bahan evaluasi menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan untuk mendukung peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik. Kegiatan pendampingan dilaksanakan melalui berbagai metode, antara lain pelatihan, diskusi reflektif, praktik pembelajaran, serta penyediaan contoh media dan strategi pembelajaran yang inovatif dan beragam. Untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai pelaksanaan program, tim pengabdian memanfaatkan tiga teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk menggali data terkait kondisi awal peserta, proses pelaksanaan kegiatan, serta capaian yang diperoleh setelah program berlangsung. Adapun dokumentasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Tim Memberikan Materi tentang Strategi Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan

1. Hasil Kuesioner Pre-Test dan Post-Test

Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana menyebarkan kuesioner kepada peserta untuk mengidentifikasi pola pembelajaran matematika yang selama ini diterapkan di kelas. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa mayoritas guru masih mengutamakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan latihan soal. Selain itu, sebagian besar guru mengungkapkan bahwa mereka masih menghadapi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik serta belum sepenuhnya yakin bahwa kegiatan belajar matematika yang mereka lakukan mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan, terjadi perubahan yang cukup nyata. Berdasarkan hasil angket akhir, guru mulai menerapkan strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Mereka juga merasa lebih mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Menurut laporan guru, siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran dan mulai menunjukkan kemampuan berpikir kreatif ketika menyelesaikan berbagai permasalahan matematika.

Data pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan kemampuan peserta yang cukup signifikan. Nilai rata-rata awal yang berada pada kategori sedang meningkat menjadi kategori baik setelah pelatihan dilaksanakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang diberikan berhasil memperkuat pemahaman guru terkait konsep maupun strategi pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan. Banyak peserta juga menyampaikan bahwa mereka baru mengenal pendekatan pembelajaran kontekstual serta penggunaan media interaktif melalui kegiatan ini.

2. Hasil Observasi dan Refleksi Guru

Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perubahan suasana kelas yang lebih aktif dan dinamis. Guru mulai menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, serta pemanfaatan alat peraga konkret untuk

membantu pemahaman siswa. Kondisi ini membuat siswa lebih bersemangat, berani menyampaikan pendapat, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Pada saat kegiatan micro teaching, guru memperlihatkan kesiapan yang lebih baik dalam menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif. Mereka tampak lebih percaya diri saat mengajar, mampu menggunakan media pembelajaran secara efektif, serta berhasil mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas eksplorasi konsep matematika. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menyadari keterbatasan metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa dampak pelatihan tidak hanya terlihat pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada perubahan pola pikir dan praktik mengajar yang diterapkan di kelas.

3. Hasil Wawancara dan Focus Group Discussion (FGD)

Berdasarkan hasil wawancara, peserta menyatakan bahwa kegiatan pendampingan memberikan banyak pengetahuan baru, terutama terkait pemanfaatan media sederhana dan penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif. Dari sisi siswa, mereka mengaku lebih menikmati pembelajaran matematika karena kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada pengerjaan soal, tetapi juga melibatkan aktivitas bermain, menggambar, dan kerja sama kelompok.

Hasil diskusi kelompok terarah menunjukkan bahwa guru merasa lebih termotivasi untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Mereka juga menjadi lebih terbuka terhadap berbagai pendekatan baru yang dapat diterapkan dalam pengajaran matematika. Beberapa peserta bahkan mulai membentuk kelompok diskusi kecil untuk bertukar ide mengenai strategi pembelajaran dan pengembangan media yang dapat digunakan di sekolah masing-masing. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi sekaligus berkembangnya budaya kolaborasi antar guru.

4. Analisis Produk Hasil Pelatihan

Produk yang dihasilkan peserta selama kegiatan berupa perangkat pembelajaran, media edukatif, dan lembar kerja siswa dianalisis untuk melihat kualitas implementasi hasil pelatihan. Secara umum, produk yang dibuat menunjukkan tingkat kreativitas yang baik dengan memanfaatkan bahan sederhana namun tetap efektif dalam menjelaskan konsep matematika.

Sebagian besar perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah mempertimbangkan karakteristik perkembangan siswa Madrasah Ibtidaiyah dan menerapkan pendekatan yang kontekstual serta berpusat pada siswa. Selain itu, media dan lembar kerja yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta memahami pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara memperlihatkan adanya perkembangan positif pada perilaku belajar siswa. Mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki keberanian yang lebih tinggi untuk mengemukakan ide, serta mampu menemukan berbagai alternatif penyelesaian terhadap suatu masalah matematika. Perubahan tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif yang mencakup kelancaran berpikir, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan gagasan.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari penerapan berbagai model pembelajaran inovatif selama kegiatan pendampingan. Beberapa pendekatan yang digunakan meliputi **Problem-Based Learning (PBL)**, **Discovery Learning**, **Project-Based Learning (PjBL)**, **Contextual Teaching and Learning (CTL)**, serta **Pembelajaran Diferensiasi**. Masing-masing model memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, menemukan konsep secara mandiri, dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata mereka.

Selain strategi pembelajaran, penggunaan media juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Media yang tepat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan benda nyata seperti stik es krim, balok satuan, kancing warna, maupun uang mainan terbukti membantu siswa memahami berbagai konsep dasar matematika secara lebih mendalam.

Media visual seperti poster, kartu angka, peta konsep, dan flashcard juga efektif untuk

memperkuat pemahaman siswa. Sementara itu, perkembangan teknologi memungkinkan guru memanfaatkan berbagai media digital, seperti video animasi, aplikasi interaktif, dan kuis berbasis daring yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan edukatif berbasis matematika, misalnya ular tangga matematika, bingo hitung, dan domino bilangan, turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan berhitung, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan sportivitas siswa.

Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan bahan yang mudah diperoleh. Berbagai media sederhana seperti puzzle angka, kartu soal, maupun alat peraga dari bahan bekas dapat menjadi alternatif yang ekonomis sekaligus menarik. Keterlibatan siswa dalam proses pembuatan media bahkan dapat meningkatkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap hasil belajar mereka.

Temuan wawancara mendalam menunjukkan bahwa program pengabdian ini berhasil memperluas wawasan guru mengenai pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas siswa. Guru mulai memahami bahwa pembelajaran matematika tidak harus berlangsung secara kaku, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan yang lebih fleksibel, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan. Dampak tersebut juga dirasakan oleh siswa melalui meningkatnya partisipasi, kepercayaan diri, dan kreativitas dalam proses belajar. Dengan demikian, matematika tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan, melainkan sebagai sarana yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Keberhasilan program juga terlihat dari adanya upaya keberlanjutan yang dilakukan peserta. Guru mulai mendokumentasikan berbagai praktik baik yang telah diterapkan, mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, serta berbagi pengalaman dengan rekan sejawat di sekolah lain. Kondisi ini menunjukkan terjadinya transfer pengetahuan dan tumbuhnya komunitas belajar guru yang berpotensi mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

PENUTUP

Simpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang menitikberatkan pada pendampingan guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menunjukkan hasil yang positif bagi seluruh pihak yang terlibat. Setelah mengikuti kegiatan, guru mulai mengembangkan dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga mampu menciptakan media pembelajaran sederhana yang dapat membantu proses penyampaian materi secara lebih efektif. Temuan hasil observasi memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengalami peningkatan dan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif serta interaktif. Data yang diperoleh melalui angket dan wawancara juga menunjukkan bahwa guru merasa lebih yakin terhadap kemampuan mengajarnya serta terdorong untuk terus mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran. Secara umum, kegiatan ini berhasil mendukung terwujudnya pembelajaran matematika yang lebih efektif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kreativitas dan antusiasme belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk penyelenggaraan kegiatan sejenis pada masa mendatang. Pertama, program ini perlu diperluas ke lebih banyak Madrasah Ibtidaiyah, terutama sekolah yang masih memiliki keterbatasan kesempatan untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan terkait pembelajaran inovatif.

Langkah tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas serta mendukung peningkatan mutu pendidikan secara merata.

Kedua, kegiatan pendampingan sebaiknya tidak berhenti pada satu kali pelaksanaan, tetapi dilanjutkan secara berkesinambungan melalui program yang terstruktur. Pelaksanaan evaluasi berkala, monitoring penerapan hasil pelatihan, kegiatan refleksi bersama, serta pendampingan teknis lanjutan dapat membantu guru mengembangkan kompetensinya secara lebih optimal. Dengan adanya tindak lanjut yang berkelanjutan, berbagai inovasi pembelajaran yang telah diperkenalkan akan memiliki peluang lebih besar untuk diterapkan secara konsisten dalam praktik pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Z., Br, R., & Panggabean, E. M. (2025). Desain lintas belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada materi himpunan. *Jurnal Pendidikan*, 3, 317–328.
- Adolph, R. (2016). *Exploring multi-representation learning approach in mathematics elementary school students*. *Journal of Education*, 3(3), 1–23.
- Bognar, B., Mužar Horvat, S., & Jukić Matić, L. (2025). *Characteristics of effective elementary mathematics instruction: A scoping review of experimental studies*. *Education Sciences*, 15(1), 1–38. <https://doi.org/10.3390/educsci15010038>
- Kaminski, J. A., & Sloutsky, V. M. (2020). *The use and effectiveness of colorful, contextualized, student-made material for elementary mathematics instruction*. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00242-1>
- Oktaya, I., & Panggabean, E. M. (2022). Ketepatan dan efektivitas penggunaan teori belajar dalam pembelajaran matematika dengan model *project based learning* pada kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Math Teaching and Learning*, 1(1), 10–14.
- Sari, S. N. (2021). Penerapan model *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas IV MI IT Quantum School Medan. *Abdimas Mutiara*, 2(2), 359–363.
- Sari, S. N., & Rahayu, I. (2023). Penggunaan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). *Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.6222>
- Sjesr. (2020). *Fun and amusement in teaching: Exploring various aspects of teaching of mathematics at elementary level*. *Sir Syed Journal of Education & Social Research*, 3(2), 198–204.
- Silalahi, T. M., & Wahyuni, F. (2025). Model *project based learning* berdasarkan teori Vygotsky terhadap kemampuan pemahaman konsep keliling dan luas siswa kelas IV SD *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10, 1–12.
- Silalahi, T. M., & Wahyuni, F. (2025). *The effect of image media on mathematic representation ability of data presentation materials on learning online students of class IV MIN 064998 Medan*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 146–156.