

PENGENALAN PERMAINAN SIMAR SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DAN DISPOSISI MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN INDIHIANG

Karlimah^{1*}, Syarip Hidayat, Heri Yusuf Muslih³, Sofi Mutiara Insani⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia

* Penulis Korespondensi : karlimah@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi tantangan serius, terutama dalam hal keterlibatan siswa dan pengembangan disposisi matematis yang positif. Pendekatan konvensional yang menekankan hafalan dan latihan soal sering kali menimbulkan kejenuhan dan kecemasan belajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengimplementasikan permainan Simar sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual. Kegiatan dilaksanakan di Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, dengan melibatkan 50 guru dari 19 sekolah dasar. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Outcome Mapping dengan lima tahapan utama: perumusan visi-misi, distribusi undangan, pelatihan, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan diseminasi hasil. Pelatihan terdiri atas pemaparan materi terkait game-based learning dan disposisi matematis, dilanjutkan praktik langsung permainan Simar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman baru mengenai konsep pembelajaran berbasis permainan serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam menerapkannya. Kegiatan ini juga membangun kesadaran kritis guru terhadap pentingnya pembelajaran yang partisipatif dan bermakna. Dengan demikian, permainan Simar terbukti potensial sebagai media ajar yang mendukung peningkatan keterampilan kognitif dan sikap positif terhadap matematika.

Kata kunci: Game-Based Learning, Disposisi Matematis, Permainan Simar, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar.

Abstract

Mathematics education in elementary schools still faces serious challenges, particularly in terms of student engagement and the development of positive mathematical dispositions. Conventional approaches that emphasize memorization and problem-solving exercises often lead to boredom and anxiety in learning. To address these issues, this community service activity aims to enhance teachers' capacity to implement the Simar game as an innovative, enjoyable, and contextual mathematics learning tool. The activity was conducted in Indihiang Subdistrict, Tasikmalaya City, involving 50 teachers from 19 elementary schools. The implementation method used the Outcome Mapping approach with five main stages: vision-mission formulation, invitation distribution, training, focused group discussions (FGD), and dissemination of results. The training consisted of presentations on game-based learning and mathematical dispositions, followed by hands-on practice with the Simar game. The results of the activity showed that teachers gained new insights into game-based learning concepts and demonstrated high enthusiasm in applying them. This activity also fostered teachers' critical awareness of the importance of participatory and meaningful learning. Thus, the Simar game has proven to be a promising educational tool that supports the development of cognitive skills and positive attitudes toward mathematics.

Keywords: Game-Based Learning, Mathematical Disposition, Simar Game, Mathematics Learning, Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Lubis et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang sangat potensial dalam mengembangkan keempat kompetensi tersebut adalah matematika. Matematika memiliki peran sentral dalam membantu siswa membangun pola pikir logis, sistematis, dan analitis yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terbatas pada hitungan semata (Yuliana, 2015). Kemampuan matematika yang baik tidak hanya diperlukan untuk menyelesaikan soal-soal numerik, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan matematika harus dirancang tidak hanya untuk menanamkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran matematika di banyak sekolah dasar, termasuk di Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu penyebab munculnya permasalahan tersebut adalah kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Mayoritas pembelajaran matematika masih dilakukan secara konvensional, dengan penekanan pada hafalan rumus dan penyelesaian soal, serta minimnya ruang untuk eksplorasi, kolaborasi, dan diskusi (Gradini & Umar, 2025). Metode ini membatasi kreativitas siswa dan membuat pembelajaran terasa monoton. Padahal, matematika sebenarnya dapat diajarkan secara kontekstual dan menyenangkan dengan pendekatan yang tepat (Panggabean et al., 2025). Penting bagi pendidik untuk mengadopsi strategi yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan merasa tertekan ketika menghadapi soal-soal matematika. Hal ini berdampak negatif terhadap disposisi matematika mereka, yaitu sikap, keyakinan, dan minat terhadap pelajaran matematika (Noor, 2023; Fahrudin et al., 2025). Siswa yang memiliki disposisi negatif biasanya menunjukkan gejala seperti kecemasan, keraguan terhadap kemampuan diri sendiri, dan keengganan untuk mencoba menyelesaikan soal matematika (Risesti et al., 2025). Jika tidak diintervensi melalui pendekatan yang tepat, kondisi ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan afektif siswa serta memperkuat stigma bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Salah satu pendekatan inovatif yang telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap matematika adalah

pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika memberikan peluang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi (Setiadi & Mahardika, 2025). Pendekatan ini tidak hanya menasar aspek kognitif, tetapi juga membantu membentuk disposisi matematis yang positif. Selain itu, permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual, yang sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Salah satu bentuk *game-based learning* yang bersumber dari kearifan lokal adalah permainan tradisional, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Menurut Aulia (2022) menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung unsur kognitif, sosial, dan motorik yang dapat membantu siswa belajar secara menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan zaman lampau yang bersifat edukatif ini yaitu “Simar”. Permainan ini menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa menguasai keterampilan dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Selain meningkatkan keterampilan kognitif, permainan Simar juga berkontribusi dalam membentuk disposisi matematis siswa, seperti rasa percaya diri, ketekunan, dan sikap positif terhadap matematika (Siregar, 2023; Rahmadhani, 2022). Dengan demikian, permainan Simar berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam menjembatani pembelajaran konseptual dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun, meskipun permainan Simar memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran matematika yang bermakna dan menyenangkan, tantangan implementasi di lapangan masih cukup signifikan. Di sisi lain, masih banyak guru di Kecamatan Indihiang yang belum sepenuhnya mengintegrasikan metode pembelajaran inovatif seperti *game-based learning* ke dalam praktik mengajar. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan pemberian latihan soal sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran matematika. Meskipun ada upaya untuk mulai memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, penggunaannya masih bersifat terbatas dan belum sepenuhnya diarahkan untuk menunjang kreativitas dan kebermaknaan belajar. Kesenjangan antara potensi media pembelajaran inovatif, seperti permainan Simar, dengan kesiapan dan keterampilan guru dalam mengimplementasikannya menjadi hambatan nyata yang perlu segera diatasi melalui upaya sistematis dan berkelanjutan. Agar permainan Simar dapat

dimanfaatkan secara optimal, diperlukan dukungan dari guru yang memahami prinsip dan teknik implementasinya dalam pembelajaran. Penguatan kapasitas guru dalam merancang dan menggunakan permainan edukatif menjadi langkah strategis untuk mendorong transformasi pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan menyenangkan (Barokah & Mahmudah, 2025). Namun demikian, sebelum masuk pada tahap pelatihan teknis, diperlukan terlebih dahulu proses pengenalan konsep, nilai pedagogis, serta urgensi penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika. Tahap ini penting untuk membangun kesadaran, motivasi, dan kesiapan mental guru dalam menerima inovasi pembelajaran berbasis permainan. Setelah pemahaman awal terbentuk, pelatihan dan pendampingan berkelanjutan menjadi kunci dalam menumbuhkan keterampilan dan kepercayaan diri guru untuk mengimplementasikan pendekatan tersebut di kelas.

Meskipun potensi pembelajaran berbasis permainan telah banyak dibahas dalam berbagai literatur pendidikan, masih terbatas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan permainan edukatif berbasis disposisi matematis seperti permainan Simar. Keterbatasan inilah yang menjadi dasar perlunya pelaksanaan program pengabdian ini, sebagai bentuk kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pengenalan permainan Simar dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Kegiatan ini juga menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap pentingnya disposisi matematis dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Dengan mengintegrasikan permainan Simar ke dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih tertarik, aktif, dan percaya diri dalam menghadapi materi matematika.

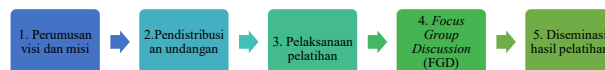
2. BAHAN DAN METODE

Pengabdian ini menggunakan bahan-bahan yang bersifat alami, sederhana, dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar, terutama biji-bijian dari berbagai jenis buah. Biji-bijian ini menjadi alat utama dalam permainan, sekaligus media pembelajaran yang konkret dan kontekstual bagi siswa. Setiap jenis biji memiliki nilai poin yang berbeda, yang disepakati sebelum permainan dimulai. Misalnya, biji sirsak bernilai satu poin, biji asem lima poin, biji selong dua poin, biji sawo sepuluh poin, hingga biji-biji bernilai tinggi seperti tanjung, batara, dan dawolo yang bisa mencapai seratus hingga seribu poin. Perbedaan nilai

ini memungkinkan permainan berlangsung secara strategis dan menantang.

Selain biji-bijian, permainan ini membutuhkan lubang kecil yang dibuat di tanah sebagai target tempat memasukkan biji. Anak-anak juga menggunakan ibu jari untuk menyentil biji ke arah lubang, sehingga keterampilan motorik halus turut terasah. Bahan-bahan tambahan seperti kertas atau buku catatan digunakan untuk mencatat nilai poin yang diperoleh selama permainan berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran, catatan ini menjadi dasar siswa untuk menghitung, membandingkan, dan menganalisis data sederhana, sekaligus memperkuat konsep nilai tempat dan operasi matematika dasar. Secara keseluruhan, bahan yang digunakan dalam permainan Simar mencerminkan nilai kesederhanaan, kebermanfaatan, serta kedekatan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini membuat permainan tidak hanya mudah diakses, tetapi juga relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran kontekstual yang mengembangkan keterampilan dan disposisi matematika siswa secara menyenangkan dan bermakna.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Outcome Mapping sebagai kerangka utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pelatihan. Pendekatan ini berfokus pada perubahan perilaku jangka panjang dari mitra sasaran melalui proses yang partisipatif dan berorientasi pada dampak berkelanjutan. Outcome Mapping menekankan keterlibatan aktif guru sebagai pelaku perubahan yang turut menentukan arah, proses, dan hasil dari kegiatan pelatihan (Agustini et al., 2024). Pelatihan dirancang untuk membekali guru sekolah dasar dengan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan permainan Simar sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual yang dikembangkan dengan pendekatan game-based learning dan berlandaskan pada prinsip etnomatematika. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dilihat pada bagan 1 serta penjelasannya:



Bagan 1. Tahapan kegiatan

1. Perumusan visi dan misi pelatihan, yang disepakati antara tim pengabdian dan mitra sekolah sebagai dasar arah kegiatan.
2. Distribusi undangan dan konfirmasi partisipasi, yang ditujukan kepada sekolah-sekolah dasar mitra melalui koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya.
3. Pelaksanaan pelatihan, yang terdiri atas pengenalan konsep game-based learning, pengenalan permainan Simar, serta praktik

- penggunaan dan pengembangan permainan dalam konteks pembelajaran matematika di kelas.
4. Focus Group Discussion (FGD), yang dilakukan setelah pelatihan guna memperoleh umpan balik dari peserta dan menyusun rencana tindak lanjut penerapan permainan Simar di sekolah masing-masing.
 5. Diseminasi hasil pelatihan, berupa publikasi praktik baik, dokumentasi kegiatan, dan penyampaian laporan kepada pihak mitra serta pemangku kepentingan pendidikan setempat.

Seluruh tahapan kegiatan dirancang berdasarkan alur *Input–Activities–Outputs–Outcomes–Impacts*, untuk memastikan bahwa setiap proses pelatihan memberikan kontribusi yang jelas terhadap pencapaian tujuan jangka pendek maupun dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di wilayah Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, yang dipilih berdasarkan kerja sama antara UPI Kampus Tasikmalaya dengan Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya. Wilayah ini menjadi lokasi strategis pelaksanaan program penguatan profesionalisme guru, salah satunya melalui kegiatan P3K (Program Penguatan Profesional Pendidikan) yang direncanakan berlangsung pada tahun 2025. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk dukungan konkret terhadap pelaksanaan program-program tersebut.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru sekolah dasar yang berada di Kecamatan Indihiang. Mereka merupakan aktor utama dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Namun demikian, apabila situasi memungkinkan, peserta dari sekolah dasar di luar wilayah Indihiang juga dapat diikutsertakan. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan, serta tercipta sinergi yang kuat antara perguruan tinggi dan instansi pendidikan daerah dalam mendukung transformasi pendidikan yang berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan permainan Simar sebagai media pembelajaran matematika telah dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya. Pelatihan berlangsung dalam suasana partisipatif dan terbuka, yang memungkinkan para peserta untuk tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, praktik langsung, serta sesi refleksi kelompok. Berikut adalah hasil kegiatan pelatihan yang disajikan berdasarkan tahapan implementasi program:

1. Perumusan Visi dan Misi Pelatihan

Kegiatan pelatihan diawali dengan proses perumusan visi dan misi yang dilakukan secara kolaboratif antara tim pelaksana pengabdian dan mitra sekolah dasar. Visi utama yang ingin dicapai adalah terwujudnya guru yang mampu menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual melalui media permainan, khususnya permainan Simar. Misi yang dirumuskan antara lain: memberikan penguatan pemahaman guru terhadap game-based learning, mengenalkan praktik baik dari permainan tradisional sebagai media edukatif, dan membekali guru dengan keterampilan merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan Simar. Sebelum pelatihan dimulai, beberapa guru menyampaikan bahwa mereka belum familiar dengan konsep game-based learning secara teoritis maupun aplikatif. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang permainan edukatif masih terbatas pada fungsinya sebagai hiburan semata, bukan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang secara pedagogis. Oleh karena itu, sesi pengantar pelatihan difokuskan untuk menyamakan persepsi dan memberikan landasan konseptual yang kuat. Melalui sesi ini, peserta memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Materi pelatihan juga memperjelas perbedaan antara permainan yang bersifat rekreatif dengan permainan yang dirancang secara edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Melisa, 2024).

Permainan Simar diperkenalkan tidak hanya sebagai media yang menarik secara visual dan aktivitas, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk melatih keterampilan aritmetika dasar secara bertahap dan kontekstual. Sebagian besar guru menyatakan bahwa setelah mengikuti sesi ini, mereka memahami bahwa media permainan dapat menjadi alternatif dari metode ceramah dan latihan soal yang selama ini dominan mereka gunakan. Proses ini menjadi penting sebagai arah awal kegiatan agar seluruh tahapan pelatihan tetap terfokus dan selaras dengan kebutuhan aktual yang dihadapi guru dalam pembelajaran matematika di kelas. Selain itu, perumusan visi dan misi juga membangun semangat kepemilikan bersama atas proses dan

tujuan kegiatan, sehingga partisipasi guru tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan reflektif. Berikut ini dokumentasi kegiatan pada tahap ini ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Rapat dengan tim membahas rancangan program sesuai visi dan misi



Gambar 2. Rapat dengan mitra

2. Pendistribusian Undangan Partisipan

Tahap selanjutnya adalah identifikasi sekolah mitra dan pendistribusian undangan kepada para guru sekolah dasar di Kecamatan Indihiang. Melalui kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya, undangan disebarkan kepada sekolah-sekolah mitra melalui surat resmi, pesan daring (WhatsApp/email), dan koordinasi langsung dengan ketua K3S. Respon yang diterima cukup positif, terlihat dari banyaknya guru yang menyatakan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan ini, dengan total peserta mencapai 50 orang dari 3 gugus 19 sekolah dasar. Kehadiran guru dalam pelatihan ini menunjukkan adanya kebutuhan riil terhadap model pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan di kelas, khususnya dalam mengatasi kejenuhan siswa terhadap pelajaran matematika. Antusiasme ini memperlihatkan kesadaran guru akan pentingnya transformasi pendekatan pembelajaran menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan bermakna. Berikut jumlah sekolah yang menghadiri kegiatan terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nama sekolah yang terlibat

No	Nama Sekolah
1	SDN Sinargalih
2	SDN Indihiang
3	SDN 1 Sukamaju
4	SDN 2 Sukamaju
5	SDN 3 Sukamaju
6	SDIT Ibadurrohman
7	SDN Paozan
8	SDN 1 Parakanyasag
9	SDN 3 Parakanyasag
10	SDN 4 Parakanyasag
11	SD Islam Al-Misbah
12	SDN 1 Sindangpalay
13	SDN 2 Sindangpalay
14	SDN 4 Sindangpalay
15	SDIT Wasilatul Huda
16	SDN 3 Sukamaju
17	SDN Cibungkul

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi utama, yaitu sesi pemaparan materi dan sesi praktik langsung permainan Simar. Pada sesi pertama, narasumber menyampaikan materi mengenai landasan teoritis *game-based learning*, pentingnya disposisi matematis dalam pembelajaran matematika, serta pengenalan permainan Simar yang berbasis budaya lokal dan etnomatematika. Sesi ini dilengkapi dengan diskusi interaktif dan sesi tanya jawab, yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan berbagai pertanyaan terkait konsep dasar, penerapan permainan di kelas, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku.

Beberapa pertanyaan yang muncul antara lain: bagaimana menyesuaikan permainan dengan siswa yang memiliki kemampuan berbeda, bagaimana menyikapi kondisi jika biji permainan yang digunakan tidak sesuai aturan, bagaimana mengaitkan permainan dengan capaian pembelajaran numerasi, bagaimana mengevaluasi hasil belajar melalui aktivitas permainan, serta bagaimana strategi penerapan permainan di kelas dengan jumlah siswa yang besar dan beragam kondisinya. Tim pemateri memberikan tanggapan secara komprehensif dan terbuka, disertai dengan contoh-contoh kontekstual. Diskusi ini juga membuka ruang bagi para guru untuk saling berbagi pengalaman dan solusi praktik mengajar di kelas. Berikut ini kegiatan pemaparan materi, terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Pembukaan kegiatan Pelatihan literasi dan numerasi melalui pendekatan Etnoliterasi di sekolah dasar



Gambar 4. Pematerian terkait Disposisi Matematika dan Permainan Simar



Gambar 5. Peserta pelatihan sedang melakukan eksplorasi langsung terhadap biji-bijian yang digunakan sebagai alat dalam permainan Simar

Sesi kedua dilanjutkan dengan praktik langsung permainan Simar. Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diminta untuk memainkan permainan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Sebelum praktik dimulai, para peserta bersama fasilitator menyepakati aturan main yang akan digunakan pada hari itu, sebagai bentuk adaptasi terhadap kondisi pelatihan serta simulasi kelas nyata. Kesepakatan ini mencerminkan fleksibilitas dan kolaborasi dalam menyusun aturan yang tetap mengacu pada tujuan pembelajaran. Selama praktik, peserta secara aktif mengeksplorasi aturan permainan, menyusun strategi, dan mendiskusikan potensi

penerapannya dalam konteks pembelajaran matematika di kelas masing-masing.

Antusiasme peserta sangat terlihat pada sesi ini; banyak guru menyampaikan bahwa dengan terlibat langsung sebagai pemain, mereka dapat memahami nilai edukatif dari permainan Simar secara lebih konkret. Pengalaman ini membuka wawasan baru mengenai bagaimana permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu membentuk suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Kegiatan praktik ini juga memantik diskusi antarkelompok mengenai kemungkinan modifikasi permainan agar sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah masing-masing, baik dari segi jumlah, kebutuhan khusus, variasi kemampuan, maupun waktu pelaksanaan. Melalui sesi ini, guru tidak hanya memahami teknis permainan, tetapi juga mulai merancang integrasi permainan ke dalam strategi pembelajaran matematika yang kontekstual dan inklusif. Berikut ini kegiatan praktik permainan Simar terdapat pada gambar berikut.



Gambar 6. Praktik permainan Simar oleh peserta perempuan diawali dengan Hompimpa



Gambar 7. Praktik permainan Simar sesuai aturan yang telah disepakati



Gambar 8. Praktik permainan Simar oleh peserta laki-laki diawali dengan Hompimpa



Gambar 9. Praktik permainan Simar sesuai aturan yang telah disepakati

4. *Focus Group Discussion (FGD)*

Setelah sesi praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi Focus Group Discussion (FGD) sebagai wadah refleksi dan evaluasi. Dalam FGD ini, para guru menyampaikan kesan dan pandangan mereka mengenai materi yang disampaikan, manfaat permainan Simar, serta tantangan yang mungkin dihadapi saat implementasi di kelas. Sesi ini kembali disertai dengan tanya jawab terbuka, yang memungkinkan guru menyampaikan aspirasi serta kebutuhan tindak lanjut. Beberapa guru menyatakan bahwa permainan Simar memiliki potensi besar untuk mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran matematika, karena menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama. Sebagian lain menyarankan penyusunan panduan penggunaan permainan secara lebih lengkap agar lebih mudah diintegrasikan ke dalam RPP. Dari FGD ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman baru, tetapi juga membangun kesadaran kritis para guru untuk merefleksikan praktik mengajarnya dan terbuka terhadap inovasi. Beberapa peserta juga mengusulkan adanya forum lanjutan secara daring untuk saling berbagi pengalaman setelah implementasi di kelas. Gambar berikut ini menampilkan suasana saat pelaksanaan FGD bersama peserta pelatihan.



Gambar 10. Sesi tanya jawab terkait pemaparan



Gambar 11. Sesi refleksi penyampaian Kesan dan pandangan selama pemaparan

5. Diseminasi Hasil Pelatihan

Sebagai penutup kegiatan, dilakukan diseminasi hasil pelatihan melalui berbagai media. Dokumentasi kegiatan disampaikan kepada pihak mitra, baik dalam bentuk laporan tertulis, foto kegiatan, maupun rangkuman hasil diskusi. Beberapa guru peserta pelatihan juga diundang untuk menjadi narasumber internal di sekolah masing-masing guna menyampaikan kembali materi pelatihan kepada rekan sejawat. Langkah ini dirancang untuk memperluas dampak kegiatan pelatihan secara horizontal, dari peserta langsung kepada komunitas guru yang lebih luas, serta memperkuat jejaring guru yang memiliki ketertarikan pada pengembangan pembelajaran inovatif. Selain itu, diseminasi juga menjadi bentuk transparansi dan tanggung jawab moral terhadap hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Berikut dokumentasi setelah kegiatan selesai ada pada gambar berikut.



Gambar 12. Dokumentasi bersama

Diseminasi ini juga membuka peluang kolaborasi antarguru lintas sekolah dalam mengembangkan variasi pembelajaran berbasis permainan lokal lainnya. Beberapa peserta menyatakan ketertarikan untuk mengadaptasi permainan serupa yang berasal dari daerah masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan materi, tetapi juga menginspirasi kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna. Adanya ruang berbagi pengalaman juga memperkuat rasa kepemilikan terhadap hasil pelatihan. Guru merasa dihargai ketika mereka diberi kesempatan untuk menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, keberlanjutan inovasi pembelajaran diharapkan terus berkembang melalui dukungan komunitas guru yang aktif dan solid.

Berdasarkan hasil pelatihan pada setiap tahapan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran guru terhadap pentingnya inovasi pembelajaran matematika melalui media permainan edukatif. Permainan Simar terbukti tidak hanya dapat digunakan sebagai media ajar, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pemanfaatan permainan Simar sebagai media pembelajaran matematika bagi guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya, telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak yang signifikan. Melalui tahapan kegiatan yang terstruktur mulai dari perumusan visi dan misi, pengenalan konsep, praktik langsung, hingga refleksi bersama para guru menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pendekatan game-based learning dan pentingnya disposisi matematis dalam proses pembelajaran. Permainan Simar, yang berbasis kearifan lokal dan prinsip etnomatematika, terbukti mampu membangkitkan minat serta antusiasme guru untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Pengalaman langsung dalam memainkan permainan ini memberikan pemahaman baru bagi guru tentang bagaimana media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan kognitif sekaligus membentuk sikap positif terhadap matematika. Pelatihan ini juga berhasil membuka ruang reflektif bagi guru dalam mengidentifikasi tantangan implementasi serta merancang modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa masing-masing. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam memperkuat kapasitas profesional guru, memperluas wawasan pedagogis, dan membangun jejaring antar

pendidik untuk mendukung transformasi pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kota Tasikmalaya atas dukungan dan kerja sama yang telah terjalin dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh kepala sekolah dan guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Indihiang yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan, berbagi pengalaman, dan memberikan masukan konstruktif selama proses berlangsung. Kami juga berterima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia (LPPM UPI) dan UPI Kampus Tasikmalaya, yang telah memberikan dana untuk program Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, R., Hardhienata, H. S., & Suhardi, H. E. (2024). Strategi dan Optimasi Peningkatan Kinerja Guru. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Aulia, D. (2022). Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–33.
- Barokah, N., & Mahmudah, U. (2025). Transformasi pembelajaran matematika SD melalui deep learning: Strategi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(3), 48-61.
- Fahrudin, A., Andayani, S., & Rahmawati, D. (2025). Systematic Literature Review: Analisis Kemampuan Penyelesaian Masalah Ditinjau dari Perspektif Disposisi Matematis Siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 165-175.
- Gradini, E., & Umar, A. (2025). Pemberdayaan guru matematika: Strategi, kolaborasi & panduan praktis pembelajaran berbasis HOTS. Elfarazy Media Publisher.
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691-695.
- MELISA, A. (2024). Pengaruh Variasi Latihan Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Pada Atlet Putri Natuna Boy's Club (Nbc) Kecamatan Bunguran Barat Kabupaten Natuna Kepulauan Riau (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).

- Noor, I. (2023). Pengaruh Disposisi Matematis Terhadap Keyakinan Belajar Matematika Pada Siswa Sman 1 Pebayuran. *Prosiding Sesiomadika*, 4(1).
- Panggabean, E. M., Silalahi, T. M., & Setiawati, N. A. (2025). Membangun Kreativitas Melalui Pendampingan Guru Dalam Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan Di SD. *JURNAL ABDIMAS MADUMA*, 4(2), 24-32.
- Rahmadhani, E. (2022). Etnomatemathematics dan permainan tradisional dalam pendidikan matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 81–94.
- Risesti, W., Rahmatina, D., & Izzati, N. (2025). Analisis disposisi berpikir kritis matematis siswa dalam menyelesaikan soal relasi dan fungsi ditinjau dari kecemasan matematis. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 6(2), 130-138.
- Setiadi, D., & Mahardika, D. T. A. (2025). Penerapan Permainan Papan (Math Adventure) Edukatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 674-678.
- Siregar, Z. H. (2023). Pengaruh Disposisi Matematis Siswa Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sma Negeri 4 Kisaran.