



Pelatihan Penggunaan Media *Fun Thinkers* di Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) di Pekanbaru

Depriwana Rahmi¹, Suci Yuniati^{1*}, Risnawati¹, dan Annisa Kurniati¹

¹Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Suska Riau, Jl. HR Soebrantas Km. 15 No. 155 Simpang Baru Kota Pekanbaru, Riau, 28293

*Email koresponden: suci.yuniati@uin-suska.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 Dec 2022

Accepted: 12 Jan 2023

Published: 31 Apr 2023

Kata kunci:

Fun Thinkers;
Media;
Pengabdian;
TPA

Keyword:

Devotion;
Fun Thinkers;
Media;
TPA

ABSTRAK

Background: Media *fun thinkers* dianggap mampu memecahkan masalah dalam belajar karena sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran yang tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespons dengan baik segala pesan yang disampaikan. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *fun thinkers* bagi anak-anak di TPA Nurul Yaqin, dan untuk mendeskripsikan keterlibatan peserta yaitu anak-anak dalam pelatihan penggunaan media *fun thinkers* di TPA Nurul Yaqin. **Metode:** Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap pendampingan dan (4) tahap pelaporan. Pengabdian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 8 aspek untuk menilai penggunaan media *fun thinkers* dan keterlibatan anak-anak. **Hasil:** Hasil pengabdian ini adalah siswa aktif dalam belajar dan paham dalam materi matematika. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata pemahaman anak-anak berada dalam nilai 89% sedangkan nilai kemandirian belajar berada pada nilai 87%, dan Tingkat kerja sama antar antar-anak adalah 96%. **Kesimpulan:** Penggunaan media *fun thinkers* dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika, hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan bahwa semua aspek yang diamati ada pada kriteria sangat baik.

ABSTRACT

Background: Media *fun thinkers* are considered capable of solving problems in learning because they serve as a tool or media in the learning process which can not only expedite the communication process but can stimulate children to respond well to all messages conveyed. To describe the use of *fun thinkers* media for children at TPA Nurul Yaqin, and to describe the involvement of participants, namely children, in training on using *fun thinkers* media at TPA Nurul Yaqin. **Methods:** This service activity is carried out in 4 stages, namely (1) the preparatory stage; (2) the implementation stage; (3) mentoring stage and (4) reporting stage. This service uses an observation sheet consisting of 8 aspects to assess the use of *fun thinkers* media and the involvement of children. **Results:** The result of this service is that students are active in learning and understanding mathematics. This is shown by the average value of children's understanding in the value of 89% while the value of learning independence is in the value of 87%, and the level of cooperation between children is 96%. **Conclusion:** The use of *fun thinkers* media can help students understand mathematical concepts, this can be seen from the observations that all aspects observed are in the very good criteria.



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Matematika dasar sangat penting diajarkan kepada anak melalui pembelajaran yang bermakna (Kibtiah et al., 2021). Matematika juga hendaknya diajarkan kepada anak dengan cara menciptakan aura dan lingkungan di mana anak-anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang

dapat memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami segala bentuk pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, dari berbagai media ataupun melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Semiawan (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran khususnya matematika bagi anak-anak dilakukan dengan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki makna bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk beraktivitas dan melatih rasa ingin tahunya secara optimal (Zulkifli & Royes, 2018). Salah satu cara mengajarkan matematika yang bermakna dan dapat mengakomodasi semua kemampuan anak adalah dengan penggunaan media.

Pengenalan matematika kepada anak sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda atau media pembelajaran yang sifatnya konkret (Fadhli & Fadhilah, 2017). Menurut Piaget pengenalan matematika melalui penggunaan benda-benda konkret sangat penting agar anak dapat memahami matematika. Salah satu benda konkret yang digunakan dalam mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini yaitu melalui permainan media seperti *fun thinkers*. Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 2), dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa terpaksa seperti konsep matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Maryani (2009) dalam penelitiannya yang berjudul Meletakkan Dasar-Dasar Pengalaman Konsep Matematika melalui Permainan Praktis di Kelompok Bermain, menjelaskan bahwa pengenalan konsep matematika melalui permainan, khususnya pada konsep benda dan konsep bilangan ini dapat berhasil mencapai ketuntasan sebesar 84%.

Permainan Media seperti *fun thinkers* dianggap mampu memecahkan masalah dalam belajar karena alat bantu atau media dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespons dengan baik segala pesan yang disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian Agustina (2020) Penggunaan media *fun thinkers* dapat meningkatkan literasi sains pada siswa SD dan penggunaan media *fun thinkers* sangat dipahami oleh para guru sehingga pelatihan penggunaan media *fun thinkers* ini berada dalam katagori sukses. Berdasarkan kajian hipotetis oleh Anjarani (2020) diperoleh hasil bahwa salah satu kelebihan media pembelajaran *Fun thinkers* ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban. sehingga akan menambah pengalaman belajar siswa.

Selain itu, media pembelajaran *fun thinkers* juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Hal ini karena setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, maka siswa bisa secara langsung mengoreksi hasil pekerjaannya sendiri dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna. Dengan demikian penggunaan media *fun thinkers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang pengurus di Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Nurul Yaqin, kegiatan rutin yang dilakukan diantaranya belajar membaca Alquran, membaca buku-buku cerita dan menonton film-film edukasi untuk anak. Pengenalan media dan alat peraga bagi anak-anak yaitu usia 4 sampai dengan 8 tahun pernah dilakukan, namun hanya berupa penyusunan *puzzle* demi mengisi kekosongan waktu anak-anak dalam menunggu giliran membaca alquran atau ketika ada waktu tersisa. Sedangkan pengenalan media yang bertujuan melatih kreativitas dan cara berpikir serta pengenalan matematika dasar kepada anak yang dilakukan secara intensif belum pernah dilakukan.

Selain wawancara, berdasarkan hasil observasi tim pengabdian, ditemukan bahwa media untuk mengenalkan matematika kepada anak belum tersedia di TPA tersebut. Kalaupun ada, keadaannya sudah tidak layak pakai. Hal ini sangat wajar, karena TPA hanya mengajarkan Al-Qur'an, sedangkan kekosongan waktu lainnya diisi dengan bermain. Padahal anak usia tersebut

memiliki kemampuan mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui akan menjadi suatu proses belajar yang sangat efektif dan bermakna bagi anak-anak jika selalu dibimbing baik oleh orang tua maupun pengajar. Selain itu, matematika yang dasar sangat penting diajarkan pada anak usia dini, baik di sekolah umum maupun di sekolah tempat belajar Al-Qur'an seperti TPA Nurul Yaqin ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, untuk mengisi waktu kosong digunakan untuk bermain saja tanpa diisi dengan hal yang bermanfaat, dan juga mengingat kemampuan dasar yang dimiliki anak-anak sangat baik, maka perlu diadakan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran seperti *fun thinkers* untuk anak-anak di TPA Nurul Yaqin. Adapun tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai bidang keilmuan tim pengabdian masyarakat adalah untuk mengenalkan dan mengajarkan matematika yang bermakna dan dapat mengakomodasi semua kemampuan anak dengan penggunaan media *fun thinkers*. Selain itu dengan adanya media ini diharapkan pola pikir matematika yang sulit dan membosankan akan berubah menjadi matematika yang disenangi dan digemari khususnya bagi anak-anak.

MASALAH

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam pengabdian masyarakat ini adalah 1) Bagaimana penggunaan media *fun thinkers* matematika bagi anak-anak di TPA Nurul Yaqin?, dan 2) Bagaimana keterlibatan peserta yaitu anak-anak dalam pelatihan penggunaan media *fun thinkers* di TPA Nurul Yaqin?. Tujuan kegiatan ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media *fun thinkers* bagi anak-anak di TPA Nurul Yaqin, dan 2) Untuk mendeskripsikan keterlibatan peserta yaitu anak-anak dalam pelatihan penggunaan media *fun thinkers* di TPA Nurul Yaqin.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2022. Adapun tempat pelaksanaan kegiatan adalah TPA Nurul Yaqin, jalan Hangtuah Rejosari Tenayan Raya Pekanbaru. Kegiatan pengabdian ini memiliki kerangka pemecahan masalah sebagai berikut: Memberikan pemahaman kepada anak-anak TPA Nurul Yaqin untuk bersemangat dalam belajar matematika dengan menghadirkan inovasi baru dalam belajar matematika dengan menggunakan media *fun thinkers* sebagai alat bantu yang mudah digunakan.

Sasaran dari pengabdian ini adalah Anak-anak TPA Nurul Yaqin yang berjumlah 38 anak. Anak-anak berada di kelompok usia 6-12 tahun. Tingkatan sekolah mereka ada pada kelas 1-6 sekolah dasar. Anak-anak dibagi kepada 3 kelompok, yaitu (1) kelas 1-3 sekolah dasar putri dengan buku math level 1, (2) kelas 4-6 sekolah dasar putri dengan buku math level 2 dan math level 3, dan (3) kelas 4-6 sekolah dasar putra dengan buku math level 3.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap pendampingan dan (4) tahap pelaporan. Tahapan ini dilalui satu per satu supaya pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers* dapat berjalan dengan baik. Setiap tahap dijelaskan pada berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilangsungkan di TPA Nurul Yaqin. Pengabdian ini menggunakan lembar observasi untuk menjawab rumusan masalah. Lembar observasi terdiri dari 8 aspek untuk menilai penggunaan media *fun thinkers* dan keterlibatan anak-anak. Adapun aspek yang diamati adalah Aspek kesiapan siswa, Kemandirian, Kerjasama dan Percaya diri Siswa. Kriteria yang digunakan dalam pengabdian ini, mengaju pada kriteria Riduwan (2020), yaitu dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Pengamatan

<i>Persentase</i>	<i>Kriteria</i>
-------------------	-----------------

$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Baik
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Baik
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan, tim kegiatan pengabdian masyarakat menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kegiatan pelatihan. Mulai dari survei lokasi, perizinan, sosialisasi, hingga penyusunan bahan pelatihan penggunaan media. Tim pengabdian mendapatkan lokasi yang sesuai berada di TPA Nurul Yaqin karena kemajemukan anak-anak yang ada di sana, yaitu berkisar dari kelas 1 sampai kelas 6 tingkat sekolah dasar. Anak-anak ini ada sebanyak 38 anak-anak dan terdiri dari 13 putra dan 25 putri.

Pada tahap pelaksanaan, tim kegiatan pengabdian masyarakat mulai melakukan pelatihan menggunakan media *fun thinkers*. Adapun materi yang diberikan kepada anak-anak merupakan materi matematika dasar seperti beberapa bangun datar, bangun ruang, dan operasi bilangan pecahan. Anak-anak dibagi kepada 3 kelompok, yaitu 1) kelas 1-3 sekolah dasar putri dengan buku *math* level 1, 2) kelas 4-6 sekolah dasar putri dengan buku *math* level 2 dan *math* level 3, dan 3) kelas 4-6 sekolah dasar putra dengan buku *math* level 3. Anak-anak sangat antusias dan gembira mengikuti pembelajaran seperti terlihat pada Gambar 1. Media *fun thinkers* memotivasi anak-anak untuk mendalami materi matematika yang disajikan.



Gambar 1. Anak-anak mencoba menggunakan media

Media *fun thinkers* yang disusun dengan konsep belajar sambil bermain memiliki beberapa langkah penggunaan. Adapun tata cara menggunakan media *fun thinkers* yaitu: 1) Pilih halaman yang ingin dimainkan pada buku *fun thinkers*, 2) Buka kotak *Match-Frame* dan tempatkan di atas halaman. Pastikan menempatkannya tepat dengan kotak-kotak soalnya, 3) Pasang keping dari 1 sampai dengan 16 secara berurutan di bagian kiri *Match-Frame*, 4) Baca petunjuk yang ada di bagian kiri atas halaman, 5) Pilih keping 1, buka, dan pahami sesuai petunjuk bermain, 6) Cari jawaban yang sesuai di halaman kanan, lalu tutup jawaban tersebut dengan keping 1, 7) Ulang langkah ini untuk 15 keping lainnya, 8) Setelah selesai tutup *Match-Frame* dengan rapat lalu balikkan, 9) Cocokkan dengan pola jawaban yang ada di pojok kanan atas seperti di gambar 9, 10. Setelah selesai, coba *More to Do Activity*-nya, yuk!



Gambar 2. Cara bermain *fun thinkers*

Setelah pelatihan menggunakan media *fun thinkers* selesai, selanjutnya tim pengabdian melakukan pendampingan siswa. Pendampingan dilakukan kepada siswa dalam latihan dan mengerjakan soal-soal matematika menggunakan media *fun thinkers*. **Gambar 3** merupakan pelaksanaan pelatihan penggunaan media *fun thinkers* untuk anak-anak yang belajar di TPA Nurul Yaqin.



Gambar 3. Tim pengabdian menjelaskan penggunaan media *fun thinkers*

Anak-anak dapat mengerjakan soal matematika dengan baik sambil menggunakan media *fun thinkers*. Tim pengabdian terus memantau pembelajaran anak-anak agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Tim pengabdian tidak mendapati hal menjadi kendala dalam bagi anak-anak dalam menggunakan media *fun thinkers*.

Tahap terakhir adalah pelaporan hasil kegiatan. **Tabel 2** menampilkan hasil observasi terhadap sampel 16 anak-anak terhadap aspek-aspek yang diamati. Aspek-aspek ini terdiri dari delapan butir yang berkaitan dengan aktivitas anak-anak selama pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers* berlangsung.

Tabel 2. Hasil Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Persentase (%)
1	Kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan	87%
2	Antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan	89%
3	Memahami permasalahan yang diberikan	89%
4	Merencanakan dan mengolah informasi-informasi untuk kemampuan kemandirian belajar	87%
5	Saling bekerja sama dalam diskusi kelompok	96%
6	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal	91%
7	Percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok	86%
8	Menarik kesimpulan	84%

Aspek kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan mendapatkan persentase 87%. Lalu aspek antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan berada pada rata-rata 89%. Kemudian aspek memahami permasalahan yang diberikan bernilai sebesar 89%. Selanjutnya aspek merencanakan dan mengolah informasi-informasi untuk kemampuan kemandirian belajar berada pada nilai 87%. Keempat aspek awal ini menunjukkan penggunaan media *fun thinkers* selama pengabdian pelatihan dalam pelajaran matematika pada kriteria sangat baik untuk semua level.

Aspek saling bekerja sama dalam diskusi kelompok mendapat nilai 96%. Lalu aspek bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal ada pada rata-rata 91%. Lalu aspek percaya diri

dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok bernilai 86%. Terakhir, aspek menarik kesimpulan mendapat rata-rata nilai 84%. Aspek-aspek ini berguna untuk menjelaskan kondisi keterlibatan anak-anak pada kegiatan pembelajaran matematika pada kriteria sangat baik untuk semua level.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di TPA Nurul Yaqin ini berjalan dengan baik dari setiap tahap kegiatan. Kegiatan ini meliputi 38 anak-anak tingkatan sekolah dasar dari kelas 1-6 yang menjadi subjek pengabdian. Keseluruhan anak-anak mengikuti kegiatan pengabdian dengan penuh antusias dan aktif dalam mengerjakan soal-soal bangun datar, bangun ruang dan operasi hitung bilangan pecahan dengan baik. Lembar observasi ini diberikan pada sampel 16 anak yang mewakili setiap level. Hasil observasi yang dibahas merupakan hasil sampel keseluruhan. Secara umum untuk setiap level, Pada Aspek kesiapan siswa dalam memulai kegiatan sangat baik sedangkan pada tahap perencanaan penyelesaian dan kerjasama untuk level 1 dan 2 masih kurang. Salah satu penyebabnya, kurangnya komunikasi dan masih banyak yg bergurau saat pelaksanaan. Sedangkan untuk aspek kepercayaan diri, rata-rata setiap level sudah sangat baik. Hal ini terlihat ketika anak-anak setiap level mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan.

Hasil lembar observasi yang diberikan kepada sampel dari setiap level mengindikasikan bahwa anak-anak sangat siap dan sangat antusias dalam belajar matematika dengan menggunakan media. Data menunjukkan kesiapan anak berada dalam penilaian 87% dan antusiasme mereka mendapat nilai 89%. Hal ini sejalan dengan tujuan yang dikemukakan oleh [Gordon, \(2013\)](#) dan [Kurniawati, \(2017\)](#). Kesiapan ini dapat berupa kelengkapan alat-alat tulis dan atribut lainnya dari anak-anak sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media. Pembelajaran pun berjalan dengan baik dan lancar sehingga anak-anak menjadi sangat antusias dan senang dalam mempelajari matematika terutama dalam materi bangun datar, bangun ruang, dan operasi hitung pecahan ([Darmadi, 2015](#)).

Dari aspek pemecahan masalah pada materi bangun datar, bangun ruang, dan operasi hitung bilangan pecahan, anak-anak cenderung dapat menyelesaikan soal-soal dan cukup mandiri dalam merencanakan dan mengolah informasi untuk menjawab masalah ([Siti Hajar Taib et al., 2019](#)). Rata-rata nilai pemahaman anak-anak berada dalam nilai 89% sedangkan nilai kemandirian belajar berada pada nilai 87%. Sebagaimana hasil penelitian dari [Tafonao \(2018\)](#), bahwa media dapat memberikan peranan dalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah pemecahan masalah.

Pemahaman anak-anak terhadap materi matematika terlihat dari kemampuan anak-anak dalam mencocokkan balok soal dan balok jawaban. Dengan beberapa kali penyelesaian masalah yang didampingi oleh tim pengabdian, anak-anak dapat memecahkan kasus-kasus yang diberikan. Setelah melalui beberapa pengerjaan soal, anak-anak menjadi mandiri dengan dapat menyelesaikan masalah selanjutnya tanpa bantuan tim pengabdian sama sekali. Proses ini sangat dimungkinkan terjadi karena adanya media fun thinkers dalam membantu anak-anak memahami masalah.

Berdasarkan data observasi, penggunaan media fun thinkers pada materi matematika cenderung memotivasi anak-anak. Baik dari aspek kesiapan, antusiasme, pemahaman dan kemandirian belajar, semuanya menunjukkan anak-anak begitu menyenangi pembelajaran matematika dan memudahkan pemahaman matematika, terutama dalam materi bangun datar, bangun ruang dan operasi hitung bilangan pecahan. Media *fun thinkers* membuat anggapan bahwa matematika yang sebelumnya adalah pelajaran sulit oleh anak-anak menjadi pelajaran menyenangkan dalam memahami konsep matematika.

Hasil observasi juga mengarah kepada fakta bahwa tingkat kerja sama dan tanggung jawab sangat tinggi. Tingkat kerja sama antar antar-anak adalah 96%, sedangkan tingkat tanggung jawab anak-anak adalah 91%. Penelitian dari [Fadiana & Rosalina \(2020\)](#) juga menyatakan bahwa anak-anak dapat menjalin interaksi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran baik antara guru dan

anak ataupun mereka sesama teman dalam menyelesaikan masalah dan mempresentasikan jawaban penyelesaiannya.

Kerja sama anak-anak terlihat dari adanya pembagian tugas dalam mengisi **match-frame** dari media *fun thinkers*. Tanggung jawab pun tampak dari usaha penyelesaian masalah dari setiap anak-anak. Interaksi antar anak-anak inilah yang menunjukkan adanya hubungan sosial yang baik antar mereka dalam pembelajaran matematika dengan media *fun thinkers*.

Dua aspek terakhir dari hasil observasi menunjukkan tingkat percaya diri dan kemampuan menyimpulkan anak-anak berada pada tingkat cukup. Karena nilai percaya diri anak-anak dalam mempresentasikan masalah adalah 86%, sedangkan nilai penarikan kesimpulan anak-anak terhadap hasil penyelesaian adalah 84%. Sebagaimana hasil penelitian dari Anjarani dkk., (2020) mengatakan bahwa media *fun thinkers* mengasah kemampuan siswa dalam menghubungkan balok angka soal dan balok angka jawaban sehingga hal ini menambah pengalaman belajar siswa.

Rasa percaya diri anak-anak setelah belajar dengan media *fun thinkers* ini muncul karena adanya rasa puas anak-anak terhadap permainan pencocokan dari media *fun thinkers* ini. Rasa puas terlihat dari adanya aktivitas *hands-on* yang membangkitkan semangat dalam belajar sambil bermain. Begitu juga kemampuan dalam menarik kesimpulan ini merupakan kausalitas dari percaya diri anak-anak yang didapat sebelumnya.

Dari pembelajaran matematika dengan menggunakan media *fun thinkers* ini, anak-anak yang terlibat dari pelatihan penggunaan media *fun thinkers* di TPA Nurul Yaqin menjadi aktif dalam belajar dan paham dalam materi matematika. Keaktifan ini terlihat dari hubungan antar anak-anak dalam saling kerja sama, juga hubungan mereka diri sendiri dalam bertanggung jawab. Hal ini mengantarkan kepada tingkat percaya diri yang baik dalam menjelaskan suatu masalah dan menarik kesimpulan dari masalah matematika tersebut.

KESIMPULAN

Penggunaan media *fun thinkers* dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika, hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan bahwa semua aspek yang diamati ada pada kriteria sangat baik. Pemahaman siswa dapat dilihat dari aspek pemecahan masalah pada materi bangun datar, bangun ruang, dan operasi hitung bilangan pecahan, anak-anak cenderung dapat menyelesaikan soal-soal dan cukup mandiri dalam merencanakan dan mengolah informasi untuk menjawab masalah. Rata-rata nilai pemahaman anak-anak berada dalam nilai 89%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak yang membantu dalam pengabdian ini, khususnya Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) Nurul Yaqin Kelurahan Rejosari Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, Resa Respati. (2020). *Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111.
- Arif S Sudiman. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Rasyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161-174.

- Devita Simona, Debora Natalia Sudjito, dan Made Rai Suci Shanti. 2016. Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics pada Pokok Bahasan Lensa Cekung Melalui Model Turnamen. *Prosiding Seminar Nasional Quantum* ISSN: 2477-1511 h. 55. Yogyakarta: Researchgate.
- Emi Sri Kurniawati. 2017. Pengaruh Median *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarunggu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Widia Ortodidaktika*. 6(7), 654-664.
- Fadhli, M., & Fadhililah, M. (2017). PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DAN BLOG SEBAGAI SARANA PUBLIKASI BUSTANUL ATHFAL KABUPATEN PONOROGO. *Jurnal Abdimas*, 1(2), 18–24. <https://doi.org/10.24269/adi.v1i2.611>
- I Gusti Ayu Tri Agustiana, I Nyoman Tika, I Made Citra Wibawa. 2020. Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran Ipa Sd Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Proceeding Senadimas Undiksha*. ISBN 978-623-7482-47-5.
- Kibtiah, M., Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK MATERI PERISTIWA ALAM YANG TERJADI DI INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829–835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>
- Maimunah. 2016. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. 5(1), 1-24.
- Mudhofir. 1999. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mu'jizat Fadiana dan Citra Dewi Rosalina. 2020. Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 373–383. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Purwono. Joni, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2), 127-144.
- Semiawan. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Siti Hajar Taib, Mohd Azharin Ismail, & Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis. (2019). Inovasi kesepaduan dan strategi pengajaran dan pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization*, 3(2), 38–54.
- Slamet Suyanto. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. *Computer-based Information System Journal*, 3(2), 78-90.
- Talizaro Tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103-114.
- Tanti Setiawat, Oyon Haki Pranata, dan Momoh Halimah. 2019. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Tejo Nurseto. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yulanita Cahya Chrystanti dan Sukadi. 2015. Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3), 23-29.

Zharotul Azizah. 2019. Efektifitas Math Thinkers Pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat Dan Segitiga. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 1-12

Zulkifli, Z., & Royes, N. (2018). Profesionalisme Guru Dalam Mengembangkan Materi Ajar Bahasa Arab di MIN 1 Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 120–133. <https://doi.org/10.19109/jip.v3i2.1646>