



Penerapan Permainan Edukatif ‘Seblak Prasmanan’ dalam Pembelajaran Perkalian pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

The Implementation of the Educational Game ‘Seblak Prasmanan’ in Multiplication Learning for Third-Grade Elementary School Students

Syifa Nur Haliza^{1*}, Syafirda Azmi Auliya², Diah Putri Rahmawati³, Dian Mustika Anggraini⁴

¹⁻⁴Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

Email: syifahaliza@mhs.uinsuku.ac.id^{1*}, syafirdaauliya@mhs.uinsuku.ac.id², diahputri@mhs.uinsuku.ac.id³, dianmustikaanggraini@uinsuku.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: syafirdaauliya@mhs.uinsuku.ac.id¹

Article History:

Naskah Masuk: 17 Maret 2026;

Revisi: 31 Maret 2026;

Diterima: 16 April 2026;

Terbit: 30 April 2026.

Keywords: Contextual Learning; Educational Games; Multiplication; Student Activity; Understanding of concepts.

Abstract. Mathematics learning at the elementary school level plays an important role in shaping students' logical thinking. However, understanding multiplication concepts remains a challenge for some students, mainly due to the learning process which tends to be monotonous and lacks active participation. This study aims to describe the implementation of context-based educational games "Seblak Prasmanan" and to examine their impact on students' activity and understanding in multiplication material. The study uses a descriptive qualitative approach with 21 third-grade students at MI Miftahul Ulum 02 Honggosoco as subjects. Data collection techniques were conducted through direct observation and documentation with the help of observation sheets containing indicators of student involvement and understanding. The results of the study show that the implementation of educational games can encourage students to participate more actively in learning. In addition, students find it easier to understand the concept of multiplication as repeated addition through contextual learning experiences. A more enjoyable learning atmosphere also impacts the increase in students' interest and motivation to learn. Thus, the use of educational games based on everyday life contexts can be an alternative learning strategy to effectively improve the quality of mathematics learning in elementary schools.

Abstrak

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar berkontribusi besar dalam pembentukan pola pikir logis siswa. Akan tetapi, pemahaman terhadap konsep perkalian masih menjadi kendala bagi sebagian siswa, terutama karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif berbasis konteks “Seblak Prasmanan” serta melihat dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman siswa pada materi perkalian. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 21 siswa kelas III di MI Miftahul Ulum 02 Honggosoco. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan dokumentasi dengan bantuan lembar pengamatan yang memuat indikator keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya implementasi permainan edukatif dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang berkat pengalaman belajar yang kontekstual. Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan turut berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi mereka. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif berbasis konteks kehidupan sehari-hari merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa; Pemahaman Konsep; Pembelajaran Kontekstual; Perkalian; Permainan Edukatif.

1. PENDAHULUAN

Proses belajar matematika di tingkat pendidikan dasar mempunyai peranan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis serta sistematis pada diri siswa. Mengingat bahwa perkalian merupakan dasar untuk memahami gagasan matematika yang lebih kompleks, sangat penting bagi siswa untuk menguasai konsep perkalian dengan baik agar tidak mengalami kesulitan di bidang yang lebih lanjut (Anggraini et al., 2024). Namun, terdapat banyak siswa yang melihat matematika sebagai mata pelajaran yang rumit. Kondisi ini berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa, sehingga beberapa di antaranya tetap tidak mampu memahami konsep meskipun materi telah disampaikan (Solihah et al., 2025). Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian menunjukkan perlunya bimbingan lebih lanjut. Situasi ini tidak terlepas dari penerapan cara belajar konvensional yang masih mendominasi. Metode pengajaran yang berpusat pada guru juga membatasi keterlibatan siswa. Namun, keterlibatan aktif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa (Sudharsono et al., 2025).

Selama proses observasi pembelajaran di kelas III sekolah dasar, tampak ada beberapa siswa masih mengalami hambatan pada aspek pemahaman konsep perkalian sekaligus mengerjakan soal-soalnya. Di samping itu, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar juga tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menggunakan metode pengajaran yang lebih menarik serta menekankan partisipasi siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Hasil ini sejalan dengan temuan yang mengindikasikan bahwa siswa sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memahami operasi perkalian, baik dari segi konsep dasar maupun proses perhitungannya (Aini & Marhaeni, 2024).

Salah satu alternatif yang bisa dipakai adalah penggunaan permainan yang bersifat edukatif. Dengan metode ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan partisipasi siswa pun meningkat. Di samping itu, penerapan permainan edukatif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika serta memperkuat keterlibatan mereka sepanjang kegiatan belajar berlangsung (Aji et al., 2024; Paulina et al., 2023).

Penggunaan metode pembelajaran melalui permainan yang dihubungkan dengan aktivitas sehari-hari siswa masih tergolong terbatas. Padahal, pembelajaran kontekstual dapat mempermudah siswa memahami konsep secara lebih detail karena berkaitan dengan pengalaman yang mereka alami. Dengan demikian, sangat diperlukan pengembangan metode belajar yang tidak hanya mengandalkan permainan, tetapi juga bersifat kontekstual dan dekat dengan keseharian siswa. Sebagai salah satu solusi, permainan "seblak prasmanan" dapat diterapkan. Permainan ini mengajak siswa untuk memilih dan mengelompokkan aneka

topping, sehingga mereka secara tidak langsung memahami bahwa perkalian sejatinya adalah penjumlahan berulang.

Beberapa hasil temuan sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika memberikan dampak baik terhadap pemahaman siswa. Penelitian oleh Suhendar & Yanto (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang didasarkan pada permainan mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika. Selain itu, Restuti & Novitasari (2026) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penyisipan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar mampu menciptakan suasana yang lebih menggembirakan, yang pada akhirnya membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Mahadewi & Suniasih (2023) dalam penelitiannya memperoleh temuan bahwa permainan edukatif yang dikombinasikan dengan pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan.

Namun, beberapa penelitian tersebut masih menggunakan media permainan yang bersifat umum dan belum banyak mengaitkan pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari para siswa. Padahal, keterkaitan dengan pengalaman nyata bisa membantu siswa mendapatkan pemahaman konsep secara lebih bermakna. Karena itulah, inovasi pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan konteks keseharian siswa sangat diperlukan. Salah satu bentuk inovasinya adalah permainan edukatif “Seblak Prasmanan”.

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan penerapan permainan edukatif yang didasarkan pada konteks “Seblak Prasmanan” dalam pembelajaran matematika serta mengidentifikasi tingkat keaktifan, antusiasme, dan tanda-tanda bahwa siswa memahami materi perkalian.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptis. Pemilihan pendekatan tersebut didasari oleh kebutuhan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai jalannya proses pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika. Kegiatan penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Ulum 02 Honggosoco, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, dengan Subjek penelitian berupa 21 siswa kelas III yang terlibat langsung dalam pembelajaran materi perkalian.

Pengumpulan informasi dilakukan melalui metode pengamatan dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan secara langsung selama sesi pembelajaran, dimana peneliti berperan sebagai pengajar yang menerapkan permainan pendidikan berbasis situasi “Seblak Prasmanan”. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar selama

kegiatan berlangsung untuk melengkapi data. Alat yang dipakai adalah lembar pengamatan yang berisi indicator keaktifan, partisipasi, dan pemahaman siswa selama proses belajar mengajar.

Alat tersebut dirancang sesuai dengan tujuan dari penelitian. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengolah hasil pengamatan dan dokumentasi, lalu mempresentasikan temuan yang didapatkan selama pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menjelaskan peran permainan pendidikan dalam membantu siswa memahami konsep perkalian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Ulum 02 Honggosoco, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, pada pembelajaran matematika kelas III dengan jumlah 21 siswa. Pembelajaran difokuskan pada materi perkalian melalui penerapan permainan edukatif berbasis konteks "Seblak Prasmanan".

Pada tahap awal, peneliti melakukan apersepsi dengan menanyakan pemahaman awal siswa terkait perkalian. Berdasarkan kegiatan tersebut, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang merasa bingung dalam mengerti konsep perkalian, meskipun materi tersebut sebelumnya telah diajarkan oleh guru kelas. Selanjutnya, peneliti menyampaikan kembali materi perkalian dengan menjelaskan konsep sebagai penjumlahan berulang, disertai contoh soal di papan tulis. Siswa diajak untuk menghitung bersama serta diberikan kesempatan untuk mencoba mengerjakan soal di papan kelas.

Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan permainan "Seblak Prasmanan". Siswa dibagi ke dalam kelompok sebanyak dari 5–6 orang. Setiap kelompok mengambil topping seblak berisi soal perkalian, kemudian mendiskusikan dan menyelesaikan soal tersebut secara bersama-sama. Selama proses berlangsung, peneliti membantu siswa yang masih menghadapi tantangan. Demi memastikan suasana pembelajaran tetap seru, kegiatan juga dihiasi dengan permainan pemecah kebekuan (ice breaking) yang membuat siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar.

Di bagian akhir, siswa diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di hadapan kelas. Peneliti lalu memberikan dorongan dan penghargaan kepada siswa yang berani berusaha dan memberikan jawaban.

4. DISKUSI

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan permainan edukatif dengan konteks “Seblak Prasmanan” dalam satu kali sesi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keaktifan dan pemahaman siswa dalam materi perkalian. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang melibatkan tindakan nyata dan sesuai konteks dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep secara lebih bermakna.

Secara teoretis, siswa sekolah dasar berada dalam fase berpikir konkret, sehingga mereka cenderung lebih cepat menangkap ide melalui pengalaman secara langsung dan penggunaan benda nyata (Ramadani & Hasanuddin, 2025). Oleh karena itu, penerapan permainan “Seblak Prasmanan” yang melibatkan aktivitas memilih dan mengelompokkan topping menjadi selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Pada tahap awal pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami konsep perkalian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih cenderung bersifat prosedural dan berorientasi pada hafalan, sehingga pemahaman konsep siswa belum berkembang secara optimal (Faujiah & Nurafni, 2022). Namun, setelah dilakukan penjelasan yang dipadukan dengan aktivitas permainan, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Ini sejalan dengan teori yang menjelaskan bahwa pemahaman suatu konsep merupakan kemampuan untuk mengerti, menjelaskan kembali, serta menerapkan konsep dalam berbagai situasi (Faujiah & Nurafni, 2022). Melalui aktivitas permainan yang bersifat edukatif, siswa tidak cuma mampu menghafalkan hasil perkalian, namun juga menangkap arti penting dari proses tersebut.

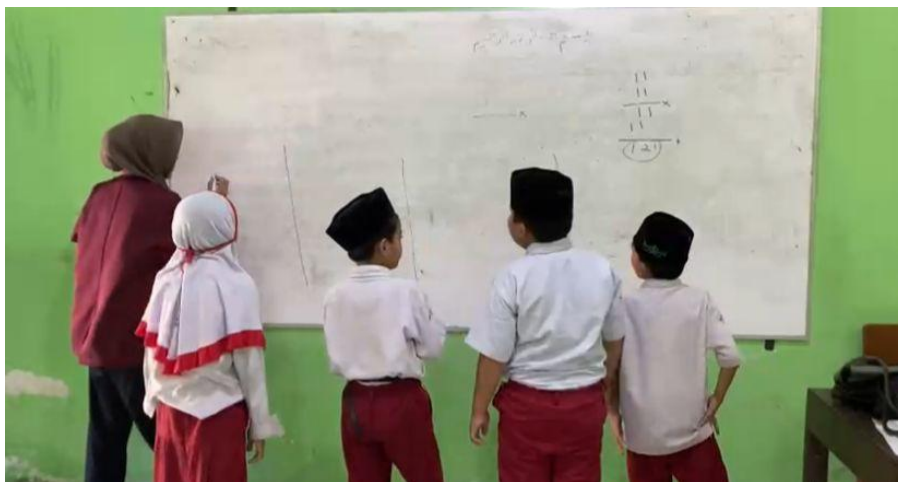
Selain itu, penggunaan permainan edukatif memberikan peluang kepada siswa agar lebih terlibat dalam pembelajaran aktif, baik melalui hubungan sosial dengan teman maupun melalui pengalaman nyata yang mereka alami sendiri. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan diciptakan sendiri oleh siswa lewat partisipasi aktifnya dalam pembelajaran. (Panjaitan et al., 2026). Dalam kegiatan kelompok, siswa berdiskusi, saling membantu, dan bekerja sama, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian lainnya yang membuktikan bahwasannya permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi belajar siswa (Suhendar & Yanto, 2023). Selain itu, hasil penelitian Nasri (2024) mengungkapkan, ketika permainan digunakan dalam proses belajar matematika, siswa cenderung lebih berpartisipasi, dan lingkungan belajarnya menjadi tidak pasif serta menggembirakan. Suasana proses belajar yang

demikian membuat siswa lebih berani untuk mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Penyelipan kegiatan ice breaking dan pemberian apresiasi juga ikut berkontribusi dalam peningkatan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran. (Pujiarti, 2022).

Dalam konteks ini, permainan “Seblak Prasmanan” berperan sebagai media konkret yang memudahkan siswa untuk menghubungkan konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman konkret dalam keseharian mereka. Hal ini penting karena salah satu penyebab kesulitan siswa dalam memahami perkalian adalah ketidakmampuan mereka dalam menghubungkan simbol matematika dengan representasi konkret (Anditiasari & Dewi, 2021).

Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif berbasis konteks tidak hanya meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep perkalian secara lebih mendalam dan bermakna.



Gambar 1. Siswa menjawab soal perkalian di papan tulis dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Siswa berdiskusi dan mengerjakan soal perkalian secara berkelompok menggunakan media permainan.

5. KESIMPULAN

Merujuk pada hasil temuan penelitian yang sudah dijalankan, dapat ditarik simpulan bahwasannya penggunaan permainan edukatif dengan tema “Seblak Prasmanan” yang diterapkan dalam pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap kegiatan belajar siswa. Pada fase awal, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya mengerti konsep perkalian. Namun, setelah pengajaran dilakukan dengan menggabungkan penjelasan materi dan kegiatan permainan, siswa mulai menunjukkan perkembangan yang positif. Mereka menjadi lebih aktif, lebih berani terlibat dalam kegiatan, serta lebih mudah memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan juga membantu siswa merasa tidak terbebani, sehingga mereka lebih fokus dan tertarik mengikuti pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang dikemas melalui permainan kontekstual dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena artikel ini dapat diselesaikan. Tak lupa, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dian Mustika Anggraini, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis selama penyusunan artikel berlangsung.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah dasar yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta kepada rekan satu tim yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada institusi tempat menempuh pendidikan, yaitu UIN Sunan Kudus, atas dukungan yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan kedepannya.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, L. Q., & Marhaeni, N. H. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian pada Siswa SD*. 446–458.
- Aji, D. P., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2024). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Matematika Untuk Anak SD Menggunakan Metode Permainan Quiz Interaktif*. 4(April), 765–772.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada*

Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. 6(1), 97–108.

- Anggraini, D. M., Nadhifah, A., Anisah, N., & Candrawati, N. (2024). *Analisis Kesulitan Pemahaman Matematika Materi Kelipatan dan Faktorisasi Bilangan di Kelas 5 Sekolah Dasar 1 Loram Kulon Institut Agama Islam Negeri Kudus , Indonesia **. 02(01), 1–12.
- Faujiah, S., & Nurafni. (2022). *Analisis Pemahaman Konsep Perkalian pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.* 8(3), 829–840.
- Mahadewi, A. A. I. F., & Suniasih, N. W. (2023). *Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Kooperatif Berbantuan Permainan Edukatif Lempar Dadu.* 6, 1–11.
- Nasri, Z. (2024). *Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika.* 89–94.
- Panjaitan, A. M., Wulandari, D., Rahmayani, Hasibuan, E. K., & Lubis, H. S. (2026). *Pembelajaran Matematika Interaktif Melalui Permainan Edukatif Seblak Prasmanan Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 170924.*
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD.* 7, 31348–31354.
- Pujiarti, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.* 3, 30–35.
- Ramadani, F., & Hasanuddin, M. (2025). *Pendampingan Belajar Matematika Dasar Menggunakan Media Permainan Edukatif untuk Siswa Sekolah Dasar.* 1(1), 1–7.
- Restuti, M. T., & Novitasari, M. (2026). *Pengaruh Joyful Learning dengan Game Edukatif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pecahan.* 14(1), 203–212.
- Solihah, A. P. S., Malihah, C. N., & Ramadan, C. S. (2025). *Permainan Edukatif Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD.* 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.56916/bipd.vxix.xxxxx>
- Sudharsono, M., Kurniati, B., Nurhaliza, N., Safitri, I., & Lestari, N. A. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Sukamakmur 02.* 10, 321–330.
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan.* 2(1), 18–23.