

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

**Indonesian Journal of Cultural and
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" [International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Mathematics Village: An Effective Educational Tourism for Increasing Children's Motivation and Changing Their Perspective of Mathematics

Kampung Matematika: Wisata Edukasi yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Mengubah Perspektif Anak terhadap Matematika

Novia Ariyanti, noviaariyanti101183@yahoo.co.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Nurul Lutvi Azizah, noviaariyanti@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Fitri Nur Latifah, noviaariyanti@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

Mathematics Village is an educational tourism destination for children in Dukuh Pakis Surabaya. This educational tour uses games with mathematical themes to increase children's motivation and change their perspective of mathematics. The activity was conducted in 4 posts, using observation, preparation, demonstration, and practice methods. The results showed that Mathematics Village was effective in increasing children's motivation and changing their perspective of mathematics. Children were more enthusiastic about learning mathematics through games and they were able to understand mathematical concepts more easily. This activity can be a model for other communities to develop mathematical educational tourism in their environment.

Highlight:

- Mathematics Village is an educational tourism destination for children in Dukuh Pakis Surabaya.
- The activity uses games with mathematical themes to increase children's motivation and change their perspective of mathematics.
- The results showed that Mathematics Village was effective in increasing children's motivation and changing their perspective of mathematics.

Keyword: Mathematics Village, Educational tourism, Children, Motivation, Mathematics

Pendahuluan

Kampung matematika Dukuh Pakis Surabaya berlokasi di tengah kota, tepatnya Surabaya Barat. Dukuh Pakis adalah lingkungan yang tidak terlalu ramai meskipun lokasinya di tengah kota. mulai berdiri pada tahun 2021. Kampung matematika ini didirikan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar matematika pasca pandemi Covid 19 beberapa tahun yang lalu. Tahun lalu kampung matematika mengadakan kegiatan pelatihan berhitung dengan metode jarimatika[1]. Kegiatan tersebut berlangsung sukses yang diikuti sekitar 15-20 anak belajar dan praktek berhitung dengan menggunakan metode jarimatika. Metode jarimatika adalah suatu metode berhitung dengan menggunakan jari-jari tangan[2].

Anak-anak di lingkungan Dukuh Pakis seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan gempuran berbagai macam jenis permainan online serta sosial media di *smartphone* ada indikasi mengalami kecanduan gawai [3]. Hal tersebut secara tidak langsung sangat berpengaruh pada motivasi anak untuk belajar. Agar ada keberlanjutan program dan untuk meningkatkan motivasi belajar anak terhadap matematika di kampung matematika, ada sebuah ide untuk menjadikan kampung matematika sebagai wisata edukasi.

Wisata edukasi adalah suatu program di mana pengunjung kegiatan wisata, khususnya anak-anak, melakukan perjalanan ke lokasi wisata dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan lokasi tersebut[4]. Wisata edukasi adalah ide tentang menggabungkan wisata dan pembelajaran. Menurut Rodger (1998) dalam Harazneh[5] wisata edukasi juga dikenal sebagai *edu-tourism*, adalah suatu program di mana peserta kegiatan wisata mengunjungi suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama untuk mendapatkan pengalaman belajar yang langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi. Sedangkan menurut Smith dan Jenner (1997) dalam Anastasia[6] mendefinisikan wisata edukasi sebagai jenis pariwisata yang menggabungkan aktivitas rekreasi dan pendidikan dalam bentuk pembelajaran. Wisata edukasi di kampung matematika dianggap sebuah solusi untuk meningkatkan motivasi belajar anak terutama mata pelajaran matematika dengan memanfaatkan permainan-permainan bertema matematika. Sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman seru dan menyenangkan yaitu belajar matematika sambil bermain.

Metode

Tujuan dari penelitian ini, yang merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, adalah untuk mendeskripsikan perancangan konsep wisata edukasi di kampung matematika. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini ada tiga yaitu observasi, persiapan, demonstrasi dan praktek. Tahap awal adalah observasi, dimana kegiatan ini adalah tim melakukan survey lokasi dan menganalisis permasalahan di kampung matematika. Tahap kedua yaitu tahap persiapan. Tahap persiapan ini menyiapkan segala peralatan dan permainan-permainan yang dibutuhkan. Tahap selanjutnya adalah tahap demonstrasi, *penanggung jawab setiap posko menjelaskan aturan permainan-permainan, konsep matematika dalam permainan tersebut dan mendemonstrasikannya. Tahap terakhir adalah anak-anak mempraktekkan permainan-permainan tersebut.*

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kerja bakti di kampung bersama warga pada hari Minggu tanggal 12 Maret 2023. Warga kerja bakti membersihkan lingkungan kampung matematika dan mengecat dinding-dinding rumah warga, tentunya hal ini sudah mendapatkan ijin dari warga setempat.



Figure 1. *Pojok matematika sebelum dan sesudah*

Seminggu kemudian, tepatnya pada hari Minggu tanggal 19 Maret 2023, tahap demonstrasi dan praktek permainan matematika diikuti oleh sekitar 15 anak berusia antara 4 dan 12 tahun. Tur wisata edukasi dimulai di pintu masuk

kampung, di mana dinding rumah warga dicat dengan tema matematika.



Figure 2. Peserta keliling kampung matematika

Wisata edukasi di kampung matematika dibagi menjadi 4 posko. Dimana setiap posko bertempat di rumah warga dan terdapat 2-3 permainan matematika. Posko 1 berada di rumah Ibu Yati dan memiliki tiga permainan: karambol, dakon, dan katak lapan. Penanggung jawab posko 1 ini adalah ibu Yati yang tak lain pemilik rumah. Bu Yati terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan-permainan dan hubungannya dengan konsep matematika.



Figure 3. Permainan-permainan di posko 1

Setelah sekitar tiga puluh menit bermain di posko pertama, peserta kemudian beralih ke posko kedua, yang terletak di rumah Ibu Tumadi. Sebelum bermain, anak-anak terlebih dahulu mendapatkan penjelasan dari bu Tumadi tentang aturan permainan di posko 2 yaitu menyusun balok dan tangram.



Figure 4. Permainan-permainan di posko 2

Setelah bermain di posko 2 selama sekitar tiga puluh menit, saya pergi ke posko 3. Posko ini terletak di rumah Ibu Endang dan memiliki dua permainan yaitu ular tangga raksasa, membelah es, dan membuat manik-manik. Sebelum bermain Bu Endang juga menjelaskan aturan permainan di posko 3.



Figure 5. Permainan-permainan di posko 3

Untuk bermain di setiap posko, pemilik rumah selalu hadir. Dilakukan setiap hari libur sekolah, kegiatan ini tidak mengganggu kegiatan belajar. Kegiatan ini membuat orang sekitar, terutama orang tua, senang karena anak-anak tidak lagi bermain gawai di waktu libur dan motivasi mereka untuk belajar matematika meningkat. Ini sejalan dengan penelitian Maswar sebelumnya [7] yang mengemukakan bahwa permainan yang menarik, menantang, dan menghibur dapat digunakan untuk mengajarkan matematika kepada anak-anak. Anak-anak juga menyatakan senang memiliki tempat untuk bermain sambil belajar. Responden mengatakan bahwa mereka telah mempelajari matematika dengan menyenangkan sambil bermain.

Simpulan

Dengan mempertimbangkan tujuan dan diskusi sebelumnya tentang kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa merancang konsep wisata edukasi bagi anak-anak di lingkungan Dukuh Pakis dengan harapan dapat meningkatkan motivasi anak dan mengubah cara pandang anak terhadap matematika. di Kampung Matematika yang terletak di Dukuh Pakis RT 05 RW 01 selama libur sekolah. Akibatnya, anak-anak dapat menikmati bermain matematika sambil belajar, dan mereka dapat mengurangi penggunaan gawai selama libur sekolah. Rasa senang yang muncul setelah bermain dapat mendorong anak untuk belajar matematika di sekolah.

References

1. N. Ariyanti, N. L. Azizah, dan M. F. Amir, "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN HITUNG ANAK PASCA PANDEMI COVID-19 MELALUI PELATIHAN PERMAINAN KREATIF METODE JARIMATIKA," JTA, vol. 7, no. 2, hlm. 136, Jun 2022, doi: 10.25273/jta.v7i2.12259.
2. S. Al Musthafa dan V. Mandailina, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SD MENGGUNAKAN METODE JARIMATIKA," JCES, vol. 1, no. 1, hlm. 30, Jan 2018, doi: 10.31764/jces.v1i1.71.
3. A. Nurrahmah dan R. Ningsih, "Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika," JPMWP, vol. 2, no. 2, hlm. 43, Nov 2018, doi: 10.30656/jpmwp.v2i2.631.
4. R. Priyanto, "Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip," Jurnal Abdimas BSI, vol. 1, 2018.
5. I. Harazneh, R. M. Al-Tall, M. F. Al-Zyoud, dan A. M. Abubakar, "Motivational factors for educational tourism: marketing insights," Management & Marketing, vol. 13, no. 1, hlm. 796-811, Mar 2018, doi: 10.2478/mmcks-2018-0006.
6. A. Maga dan P. Nicolau, "Conceptualizing Educational Tourism and the Educational Tourism Potential (evidence from ASEAN countries)," dalam Proceedings of the International Scientific Conference "Competitive, Sustainable and Secure Development of the Regional Economy: Response to Global Challenges" (CSSDRE 2018), Volograd, Russia: Atlantis Press, 2018. doi: 10.2991/cssdre-18.2018.72.
7. M. Maswar, "STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN SISWA (MMS) BERBASIS METODE PERMAINAN MATHEMAGIC, TEKA-TEKI DAN CERITA MATEMATIS," Alifmatika, vol. 1, no. 1, hlm. 28-43, Des 2019, doi: 10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43.
8. A. W. Kurniasih, Z. Zahid, dan R. Nugrahani, "Optimalisasi Pembelajaran Matematika di Kampung Matematika Desa Bandardawung," Prisma, vol. 03, hlm. 540-544, Feb 2020.
9. R. Rahaju dan S. R. Hartono, "PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA," Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, vol. 2, no. 2, Des 2017, doi: 10.26877/jipmat.v2i2.1977.

10. N. Agustin, A. Anugrahana, dan A. Saptoro, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 di SDN Ngluwar 3," JPDK, vol. 4, no. 4, hlm. 2764-2769, Agu 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i4.5881.
11. N. Afifah dan S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," MUST, vol. 4, no. 2, hlm. 209, Des 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
12. Valeria Suryani Kurnila, "PERMAINAN MATEMATIKA BERBASIS KARAKTER SEBAGAI PENDEKATAN PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR," jpkm, vol. 8, no. 1, hlm. 120-125, Jan 2016, doi: 10.36928/jpkm.v8i1.94.
13. C. C. Ompok dan A. Emison, "Permainan Matematik Untuk Kanak-Kanak Prasekolah," MJSSH, vol. 6, no. 11, hlm. 181-189, Nov 2021, doi: 10.47405/mjssh.v6i11.1155.