

# Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika, Seni, dan Bahasa Inggris di SDN Locare 01 Bondowoso

Sintya Fadillah<sup>1</sup>, Nadifa Nuril Diana<sup>2</sup>, Daniah Humam Bafadal<sup>3</sup>, Qurratul Faisah Firdaus<sup>4</sup>, Octavia Dwiki Ramadhani<sup>5</sup>, Fadlurahman Nafis Januar<sup>6</sup>, Shine Asmaul Khusnah Mandiaru<sup>7\*</sup>, Weldy Nugroho Detagory<sup>8</sup>, Agung Nugroho Puspito<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7\*,8</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

<sup>9</sup> Program Studi Bioteknologi, Program Pascasarjana, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

*Corresponding Email:* 250210204102@mail.unej.ac.id<sup>7\*</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 21 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Desember 2025; *Diterima* 5 Januari 2025; *Diterbitkan* 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMKI Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Proyek sosial ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi strategi yang efektif dalam menerapkan pembelajaran Tematik untuk meningkatkan pembelajaran matematika, Bahasa Indonesia dan seni di SDN Locare 01 Bondowoso. Latar belakang penelitian ini menunjukkan adanya tantangan dalam mencapai capaian pembelajaran yang optimal, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen Strategi pembelajaran yang dikaji meliputi penerapan pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada Matematika, project-based learning pada pembelajaran Seni dan Bahasa Inggris, serta pemanfaatan media dan teknologi sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang terintegrasi mampu meningkatkan pemahaman konseptual, kreativitas, dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wahyuni (2016) yang menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Marni (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek pada bidang Seni efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, Ajiza dan Rahman (2021) membuktikan bahwa metode Audio Lingual dan Total Physical Response (TPR) meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan perlunya kolaborasi antarguru, pendampingan berkelanjutan, serta evaluasi rutin untuk menjaga keberlanjutan inovasi pembelajaran dan memastikan peningkatan kualitas pendidikan di SDN Locare 01 Bondowoso.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika; Pembelajaran Seni; Pembelajaran Bahasa Inggris; Inovasi Pembelajaran; SDN Locare 01 Bondowoso.

## Abstract

This study aims to analyze and identify effective strategies for improving the quality of learning in Mathematics, Art, and English subjects at SDN Locare 01 Bondowoso. The background of this research highlights several challenges in achieving optimal learning outcomes, particularly in enhancing students' interest and connecting the learning materials with real-life contexts. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers and the school principal, as well as document analysis of curriculum materials and students' learning outcomes. The learning improvement strategies explored include the implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) in Mathematics, project-based learning for Art and English subjects, and the integration of simple technology and interactive learning media to create more engaging learning experiences. The findings indicate that integrated learning strategies focusing on active student participation significantly improve conceptual understanding, creativity, and learning motivation. These results align with Wahyuni (2016), who found that contextual learning helps students connect mathematical concepts with daily life situations. Similarly, Marni (2022) emphasized that project-based learning in Art effectively fosters students' creativity and collaboration, while Ajiza and Rahman (2021) demonstrated that Audio-Lingual and Total Physical Response (TPR) methods increase elementary students' motivation in learning English. This study recommends enhancing teacher collaboration, providing continuous professional development, and conducting regular evaluations to sustain innovative learning practices and ensure the continuous improvement of education quality at SDN Locare 01 Bondowoso.

Keyword: Mathematics Learning; Art Learning; English Learning; Learning Innovation; SDN Locare 01 Bondowoso.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang krusial dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Pada jenjang ini, Matematika, Bahasa Inggris, dan Seni memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kreativitas peserta didik. Namun, di sekolah dasar pedesaan seperti SDN Locare 01 Bondowoso, pembelajaran sering mengalami kendala akibat keterbatasan media, metode konvensional, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Hasil observasi awal mengidentifikasi tiga permasalahan utama. Pertama, siswa kelas III dan IV telah memahami konsep dasar pembagian, tetapi rata-rata tingkat ketepatan pengerjaannya masih sekitar 50%, terutama untuk soal yang melibatkan angka besar. Kedua, kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris masih rendah, dengan rata-rata jumlah kosa kata aktif hanya mencapai 40%. Ketiga, partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni belum optimal, sehingga ekspresi kreativitas mereka belum berkembang secara maksimal. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berbasis aktivitas. Melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa, pendekatan pembelajaran yang berfokus pada aktivitas dan ekspresi diri dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Upaya ini tidak hanya memperkuat kompetensi akademik, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan semangat belajar yang berkelanjutan. Secara teoritis, pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam proses pembentukan karakter dan perkembangan intelektual siswa. Pada tahap ini, peserta didik memperoleh fondasi utama berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang akan menjadi bekal penting bagi kehidupan mereka di masa depan. Pendidikan dasar mencakup jenjang pendidikan anak usia dini hingga sekolah dasar, dan dalam beberapa konteks juga mencakup tingkat menengah pertama (Khaulani *et al.*, 2020). Melalui pendidikan dasar, siswa tidak hanya dilatih dalam kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga dikembangkan dalam aspek sosial, kepemimpinan, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Muliastri, 2020).

SDN Locare 01 Bondowoso terletak di kawasan semi-perkotaan dengan aktivitas ekonomi masyarakat yang didominasi oleh sektor pertanian dan perdagangan kecil. Meskipun infrastruktur pendidikan sudah cukup memadai, terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran dan strategi pengajaran inovatif, terutama dalam mata pelajaran Matematika, Seni, dan Bahasa Inggris. Berdasarkan data dari UPTD SPF SD Negeri Locare 1 Kec. Curahdami, jumlah siswa laki-laki sebanyak 13 orang dan siswa perempuan 22 orang, yang terbagi dalam enam tingkat kelas. Meskipun menghadapi berbagai kendala, SDN Locare 01 memiliki potensi yang signifikan untuk dikembangkan. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran kreatif cukup tinggi, dan terdapat dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Potensi ini menjadi dasar utama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam menerapkan metode pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan akurasi operasi hitung pembagian siswa kelas III dan IV menjadi 85%-90%, meningkatkan kosakata aktif Bahasa Inggris siswa menjadi minimal 80%-85%, serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan Seni melalui aktivitas berbasis ekspresi diri. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi sekolah, yaitu peningkatan kemampuan akademik siswa dalam tiga mata pelajaran utama, peningkatan motivasi belajar, serta peningkatan keterlibatan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

## 2. Metode

### 2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai bentuk penerapan ilmu dan kepedulian mahasiswa terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Fokus utama kegiatan ini adalah

menumbuhkan semangat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. SDN Locare 01 dipilih sebagai lokasi kegiatan karena memiliki karakteristik siswa yang antusias, namun memerlukan variasi pembelajaran yang menarik agar motivasi belajar tetap tinggi. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain serta mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan komunikasi dasar dalam berbagai mata pelajaran.

#### 1) Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan survei ke SDN Locare 01 Bondowoso sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim membawa camilan ringan untuk dibagikan kepada siswa, guna menciptakan suasana yang hangat dan semangat belajar. Kegiatan survei difokuskan pada siswa kelas III dan IV, dengan sembilan siswa sebagai responden awal. Tim melakukan wawancara untuk mengetahui mata pelajaran yang mereka sukai serta harapan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan. Hasil voting secara langsung menunjukkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan bermain, belajar Matematika, Seni, dan Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun rencana kegiatan dengan tiga materi utama:

- a) Matematika: Latihan berhitung sederhana (perkalian dan pembagian) disertai permainan puzzle, di mana jawaban dari setiap soal akan digunakan untuk menyusun potongan puzzle menjadi gambar utuh.
- b) Seni: Kegiatan menggambar pada kertas berbentuk bunga, di mana setiap kelopak bunga diisi dengan informasi pribadi seperti nama, keluarga, cita-cita, hobi, dan pelajaran favorit dalam Bahasa Inggris.
- c) Bahasa Inggris: Pembelajaran dasar mengenai cara memperkenalkan diri (self-introduction) dan informasi pribadi dengan menggunakan Bahasa Inggris melalui kegiatan menggambar yang telah diuraikan pada kegiatan Seni.

Selain itu, pada hari terakhir (Hari 3), direncanakan kegiatan penutup berupa pemberian puding coklat kepada seluruh siswa SDN Locare 01 serta bingkisan buah kepada Kepala Sekolah sebagai bentuk apresiasi dan kenang-kenangan.

#### 2) Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika guna menjaga hak, keselamatan, dan kenyamanan seluruh pihak yang terlibat. Adapun aspek etika yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- a) Izin dari Pihak Sekolah: Izin diperoleh sebelum penelitian dilaksanakan. Peneliti mengajukan izin awal melalui media elektronik (WhatsApp) kepada salah satu guru di sekolah untuk menyampaikan maksud penelitian dan membuat janji pertemuan. Setelah memperoleh persetujuan awal, peneliti datang langsung ke sekolah untuk mengajukan izin secara resmi kepada kepala sekolah, menjelaskan tujuan, prosedur, dan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan.
- b) Izin Orang Tua/Wali: Izin diperoleh melalui perantara guru kelas. Peneliti meminta bantuan guru kelas untuk menyampaikan informasi terkait penelitian kepada orang tua/wali murid melalui grup WhatsApp. Setelah informasi disampaikan, orang tua/wali murid memberikan persetujuan terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan penelitian.
- c) Kerahasiaan Data: Identitas siswa dijaga sepenuhnya. Seluruh data yang diperoleh digunakan untuk kepentingan akademik dan disajikan dalam bentuk anonim.
- d) Keamanan dan Kenyamanan: Seluruh aktivitas penelitian dirancang agar tidak membahayakan fisik maupun psikologis anak, dan dilaksanakan di bawah pengawasan guru kelas. Dengan menerapkan prinsip-prinsip etika ini, penelitian diharapkan dapat berjalan secara bertanggung jawab, profesional, dan sesuai dengan kaidah akademik.

#### 3) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama tiga hari sesuai rencana yang telah disusun.

##### a) Pertemuan Minggu Pertama: Pembelajaran Matematika

Kegiatan dimulai dengan mengajarkan konsep perkalian dan pembagian sederhana kepada siswa kelas III dan IV. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan hingga akhir. Setelah

menyelesaikan latihan, mereka diminta menyusun potongan puzzle berdasarkan jawaban soal. Kegiatan berjalan lancar dan seluruh soal dapat diselesaikan dengan baik.

- b) Pertemuan Minggu Kedua: Pembelajaran Seni dan Bahasa Inggris  
Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada pengembangan kreativitas melalui seni menggambar. Siswa diberikan kertas berbentuk bunga untuk diisi dengan gambar dan warna menggunakan alat seperti krayon dan pensil warna. Di setiap kelopak bunga, siswa menuliskan identitas dan minat mereka dalam Bahasa Inggris. Tim membantu siswa memahami arti kata serta melatih pelafalannya dengan benar.
  - c) Pertemuan Minggu Ketiga: Penutupan  
Hari terakhir diawali dengan kegiatan senam bersama seluruh siswa SDN Locare 01 Bondowoso. Setelah itu, tim membagikan puding coklat kepada siswa dan menyampaikan bingkisan buah kepada Kepala Sekolah. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama siswa kelas III dan IV serta para guru sebagai kenang-kenangan dan simbol perpisahan.
- 4) Evaluasi  
Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperoleh beberapa capaian pembelajaran:
- a) Siswa memahami cara memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris secara sederhana.
  - b) Siswa mampu menyelesaikan soal perkalian dan pembagian sederhana dengan lebih cepat dan percaya diri.
  - c) Siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menggambar dan memadukan warna.

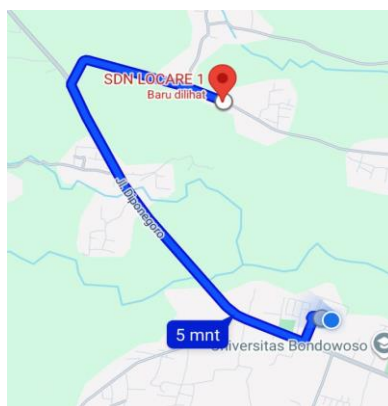
Secara umum, kegiatan berjalan dengan baik dan berhasil menumbuhkan minat belajar serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang interaktif.

- 5) Tindak Lanjut  
Sebagai tindak lanjut, tim berencana untuk melanjutkan kegiatan serupa dengan variasi pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan edukatif berbasis kelompok dan proyek mini kreatif. Selain itu, hasil kegiatan ini dapat dijadikan dasar pengembangan program pengabdian berikutnya, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar dan keterampilan dasar siswa SDN Locare 01. Tim berharap kegiatan ini dapat menjadi contoh praktik baik bagi mahasiswa lain dalam melaksanakan kegiatan pengabdian di lingkungan sekolah dasar.

Tingkat keberhasilan kegiatan diukur menggunakan indikator kuantitatif dan kualitatif yang mencakup perubahan pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Instrumen pengukuran meliputi pre-test dan post-test untuk memperoleh data yang komprehensif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris yang diajarkan kepada siswa. Instrumen tes Matematika berisi soal-soal yang mengukur kemampuan pemahaman konsep dasar dan penerapan sederhana, sedangkan instrumen Bahasa Inggris berfokus pada penguasaan kosakata dasar, pemahaman instruksi sederhana, serta penggunaan ungkapan dasar. Instrumen tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar agar mudah dipahami dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Pre-test (pertemuan pertama): Rata-rata pemahaman Matematika berada di kisaran 50%, menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi Matematika dengan baik. Post-test (hari terakhir): Rata-rata pemahaman meningkat menjadi 85-90%, menandakan sebagian besar siswa sudah memahami materi Matematika yang diajarkan. Berdasarkan diagram keberhasilan pembelajaran Matematika, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. Pada tahap pre-test, rata-rata pemahaman siswa hanya mencapai 50%. Setelah proses pembelajaran, pada tahap post-test, pemahaman siswa meningkat menjadi 85-90%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Keberhasilan Pembelajaran Bahasa Inggris pada Pre-test (pertemuan pertama): Rata-rata berada di kisaran 40%, menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi Bahasa Inggris dengan baik. Post-test (hari terakhir): Rata-rata pemahaman meningkat menjadi 80-85%, menandakan sebagian besar siswa sudah memahami materi Bahasa Inggris yang diajarkan.

Berdasarkan persentase keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. Pada tahap pre-test, rata-rata pemahaman siswa hanya mencapai 40%. Setelah proses pembelajaran, pada tahap post-test, pemahaman siswa meningkat menjadi 80-85%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, mata pelajaran Seni tidak menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Pembelajaran Seni difokuskan pada pengembangan keterampilan, kreativitas, dan keaktifan siswa, sehingga pengukuran dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran, seperti keterlibatan siswa, kemampuan mengekspresikan ide, serta hasil karya yang dihasilkan. Dengan demikian, pembelajaran Seni lebih menekankan pada aspek keterampilan (psikomotorik) dibandingkan aspek pengetahuan (kognitif). Validitas instrumen dijamin melalui validitas isi (content validity), yaitu dengan menyusun soal berdasarkan kompetensi dan materi yang diajarkan selama proses pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Selain itu, instrumen dikonsultasikan kepada guru kelas dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, dan bentuk soal yang digunakan. Dengan cara tersebut, instrumen dianggap telah mewakili kemampuan pengetahuan siswa yang ingin diukur. Untuk mata pelajaran Seni, validitas pembelajaran dilihat dari kesesuaian kegiatan dengan tujuan pengembangan keterampilan dan kreativitas siswa, serta relevansi aktivitas seni dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Reliabilitas instrumen diperoleh melalui konsistensi bentuk, indikator, dan tingkat kesulitan soal antara pre-test dan post-test pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Indikator yang digunakan pada kedua tes tersebut sama, sehingga hasil pengukuran dapat dibandingkan secara konsisten. Selain itu, pelaksanaan tes dilakukan dalam kondisi yang relatif sama, seperti waktu pengerjaan dan pendampingan guru, sehingga hasil tes dapat mencerminkan peningkatan pemahaman siswa secara objektif.

Pada mata pelajaran Seni, reliabilitas diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan secara berulang dan konsisten selama proses pembelajaran, sehingga penilaian keterampilan siswa dapat menggambarkan perkembangan yang nyata. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 September 2025, 13 September 2025, dan 18 Oktober 2025 di SDN Locare 01 Bondowoso. Pemilihan lokasi didasarkan pada relevansi dengan tujuan kegiatan, aksesibilitas, ketersediaan fasilitas pendukung, dan kesesuaian karakteristik demografis dengan target sasaran. Jadwal pelaksanaan disusun secara bertahap untuk memastikan efektivitas setiap tahapan kegiatan. Target sasaran kegiatan adalah kelas III dan IV di sekolah tertinggal dengan jumlah sembilan orang yang dipilih berdasarkan kriteria relevansi dengan tujuan kegiatan, kesediaan berpartisipasi aktif, dan potensi untuk menjadi agen perubahan di lingkungannya. Profil khalayak sasaran mencakup karakteristik demografis, tingkat pendidikan, pekerjaan, dan kebutuhan spesifik yang telah diidentifikasi melalui survei awal. Metode dokumentasi dan pelaporan dilakukan secara sistematis untuk merekam seluruh proses kegiatan, hasil yang dicapai, dan pembelajaran yang diperoleh. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 1. Lokasi kegiatan berjarak 3,5 KM dari Unej kampus bondowoso

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta analisis dokumen pembelajaran di SDN Locare 01 Bondowoso, ditemukan bahwa siswa kelas III dan IV masih menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar siswa belum mampu mengenali kosakata dasar dan mengalami kendala dalam pelafalan kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Alwasilah (2019), yang menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata dasar menjadi salah satu faktor utama hambatan dalam belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar di Indonesia. Dalam pembelajaran Matematika, siswa cenderung kurang antusias karena menganggap materi yang disampaikan sulit dan tidak menarik. Menurut Siregar & Ningsih (2020), persepsi kesulitan terhadap Matematika sering muncul akibat metode pembelajaran yang terlalu abstrak dan minim keterlibatan siswa secara aktif. Temuan ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif, agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah dan termotivasi untuk belajar. Pendekatan ini sejalan dengan teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar mereka. Berbeda dengan dua mata pelajaran tersebut, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan menyukai pembelajaran Seni. Aktivitas seperti menggambar, menari, dan membuat kerajinan tangan menjadi kegiatan yang paling dinantikan oleh siswa. Melalui kegiatan seni, mereka dapat mengekspresikan diri dengan bebas dan merasa lebih percaya diri. Hal ini sesuai dengan pandangan Eisner (2002), yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis seni dapat mengembangkan aspek afektif, motorik, dan kognitif secara seimbang. Antusiasme ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dalam pembelajaran dapat menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran lain, seperti Matematika dan Bahasa Inggris, apabila dikemas dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan unsur seni. Berdasarkan temuan tersebut, penulis menggunakan media pembelajaran “Puzzle Matematika” dan “Bunga Identitas” untuk mengintegrasikan pembelajaran seni dengan Matematika dan Bahasa Inggris.

##### 3.1.1 Pertemuan Minggu Pertama: Pembelajaran Matematika

Pada minggu pertama, kegiatan difokuskan pada pembelajaran konsep perkalian dan pembagian sederhana untuk siswa kelas III dan IV. Guru menggunakan media puzzle matematika yang harus disusun berdasarkan hasil jawaban siswa. Aktivitas ini berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Siswa tampak antusias sejak awal hingga akhir kegiatan, saling berdiskusi dalam menyelesaikan soal, dan menunjukkan semangat kompetitif yang positif. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep operasi hitung dengan lebih baik, tetapi juga melatih ketelitian, kerja sama, dan berpikir logis. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan minat belajar Matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mendukung hasil penelitian Hidayati (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti puzzle mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Matematika, karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Siswa belajar kalistung dengan metode puzzle temple

3.1.2 Pertemuan Minggu Kedua: Pembelajaran Seni dan Bahasa Inggris

Pada minggu kedua, kegiatan difokuskan pada pengembangan kreativitas siswa melalui seni dan pembelajaran Bahasa Inggris. Pada sesi pertama, siswa diberikan kertas berbentuk bunga untuk menuliskan identitas diri menggunakan kosakata sederhana dalam Bahasa Inggris, seperti nama, hobi, keluarga, warna, pelajaran favorit, dan cita-cita. Dengan bimbingan guru, siswa berlatih melafalkan kata-kata dengan benar dan menulis dengan ejaan yang tepat. Setelah itu, mereka menghias kertas bunga tersebut dengan menggambar dan mewarnai agar terlihat menarik. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap hasil karya, tetapi juga mendorong semangat partisipasi aktif siswa. Kombinasi antara unsur seni dan bahasa menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sejalan dengan penelitian Suhartini (2022), pembelajaran berbasis seni terbukti mampu meningkatkan kemampuan linguistik anak usia sekolah dasar, karena memberikan konteks visual dan emosional yang mempermudah pemahaman makna kata.



Gambar 3. Siswa sedang mewarnai dengan identitas Dalam Bahasa Inggris

3.1.3 Pertemuan Minggu Ketiga: Penutupan dan Refleksi

Pada minggu terakhir, kegiatan diawali dengan senam bersama untuk menciptakan suasana ceria dan mempererat kebersamaan antara siswa dan guru. Setelah itu, tim membagikan puding coklat dan bingkisan buah sebagai bentuk apresiasi dan simbol kebersamaan. Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama siswa kelas III dan IV serta para guru. Dari hasil refleksi dan observasi, tampak bahwa siswa merasa senang, termotivasi, dan memiliki pengalaman belajar yang berkesan selama tiga hari kegiatan berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur kreativitas, interaksi, dan permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Pendekatan ini sejalan dengan hasil penelitian Deci & Ryan (2017) dalam Teori Determinasi Diri, yang menjelaskan bahwa keterlibatan emosi positif, otonomi, dan rasa keberhasilan dalam aktivitas belajar berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, penggunaan media kreatif seperti puzzle matematika dan bunga identitas dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

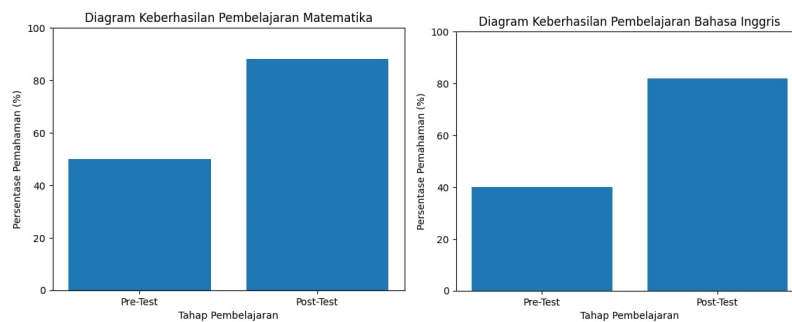


Gambar 4. Siswa berbaris menunggu pembagian makanan sebagai bentuk apresiasi



Gambar 5. Siswa dan guru melakukan senam bagian dari program Projek

Berdasarkan diagram keberhasilan pembelajaran Matematika, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat pemahaman siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan puzzle Matematika. Pada tahap pre-test, persentase pemahaman siswa kelas III dan IV SDN Locare 01 berada pada kisaran 50%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal sebelum diberikan perlakuan. Setelah kegiatan pembelajaran interaktif melalui puzzle Matematika dilaksanakan, hasil post-test menunjukkan peningkatan persentase pemahaman siswa hingga mencapai sekitar 88–90%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan puzzle Matematika mampu membantu siswa memahami konsep Matematika dengan lebih baik, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika berbasis puzzle efektif diterapkan pada siswa kelas III dan IV di SDN Locare 01 Bondowoso. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.



Gambar 6. Diagram keberhasilan

Berdasarkan diagram keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa kelas III dan IV SDN Locare 01 Bondowoso setelah mengikuti pembelajaran “Bunga Identitas,” yang mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan seni. Pada tahap pre-test, persentase pemahaman siswa berada pada kisaran 40%, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami kosakata dan ungkapan sederhana dalam Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui pembuatan bunga identitas, di mana siswa menuliskan dan memperkenalkan identitas diri menggunakan Bahasa Inggris secara kreatif dan visual, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga mencapai sekitar 80-85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggabungan unsur seni dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan bunga identitas efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih bermakna bagi siswa kelas III dan IV SDN Locare 01.

### 3.2 Pembahasan

Hasil pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle Matematika dan bunga identitas berdampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas III dan IV di SDN Locare 01 Bondowoso. Pada mata pelajaran Matematika, hasil pre-test memperlihatkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian masih berada pada tingkat sedang, sekitar 50%. Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis puzzle Matematika, hasil post-test meningkat hingga kisaran 80–90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media manipulatif dan berbasis aktivitas mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi, serta mendorong kemampuan berpikir logis dan kerja sama.

Temuan ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Moyer-Packenham & Westbrook (2008), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang bersifat abstrak. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, hasil pre-test menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dasar siswa masih rendah, sekitar 40%. Setelah diterapkannya media bunga identitas yang mengintegrasikan unsur seni, hasil post-test meningkat hingga sekitar 80-85%. Pembelajaran berbasis seni terbukti mampu menciptakan konteks visual dan emosional yang memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat kosakata, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Penelitian oleh Suhartini (2022) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis seni dapat meningkatkan kemampuan linguistik siswa dengan memberikan konteks yang lebih menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kreativitas, interaksi, dan aktivitas bermakna efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris.

#### 4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran puzzle Matematika dan Bahasa Inggris, serta bunga identitas, terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, semangat belajar, serta kemampuan berpikir logis dan kreatif. Integrasi unsur seni dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan kemampuan ekspresif siswa (Fitriani & Rachmawati, 2021). Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan mampu memperkuat hubungan sosial di lingkungan sekolah serta menumbuhkan budaya belajar yang positif (Sari *et al.*, 2022). Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kontekstual yang melibatkan kreativitas, seni, dan permainan edukatif menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, terutama di wilayah pedesaan (Lestari & Kurniawan, 2023; Pratiwi, 2024). Untuk itu, disarankan agar guru terus mengembangkan dan mengeksplorasi berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat menarik minat siswa, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Selain itu, mendorong kolaborasi yang lebih intensif antara guru dan mahasiswa untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan sangat penting, sehingga dapat terus memperkuat budaya belajar yang positif di sekolah. Melakukan evaluasi secara berkala terhadap metode pembelajaran yang diterapkan dan mengumpulkan umpan balik dari siswa juga diperlukan untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat terus ditingkatkan, memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa di masa depan.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Jember atas dukungan, bimbingan, dan kesempatan yang diberikan kepada kami dalam melaksanakan kegiatan penerapan pembelajaran tematik sebagai variabel bebas dalam upaya meningkatkan pembelajaran Matematika, Seni, dan Bahasa Inggris di SDN Locare 1 Bondowoso. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa SDN Locare 1 Bondowoso, yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kerjasama yang luar biasa selama kegiatan berlangsung sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi semua pihak.

## 6. Daftar Pustaka

- Alwasilah, A. C. (1997). *Politik bahasa dan pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, S. W., & Herwin, H. (2025). Pengaruh STEAM-PjBL pada Pembelajaran Matematika terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1606-1614. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1968>.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Handayani, K., Tobing, E. N., Raharjo, S., & Bilda, W. (2025). Implementasi pembelajaran Matematika dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 7(1).
- Hidayati, N. (2021). Pengaruh media puzzle terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 145–153.
- Khairunnisa, R., & Putri, S. M. (2025). Implementasi pembelajaran STEAM pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.31099>.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Kurniawati, E., & Muhsinin, U. (2023). Penerapan model pembelajaran science, technology, engineering, art, mathematic (STEAM) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 2(2). <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.689>.
- Kusuma, I. K. N., Astuti, N. P. E., & Janawati, D. P. A. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Riset, Sains, Dan Teknologi (Senarasi)*.
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & Noge, M. D. (2021). *Desain pembelajaran berbasis budaya*. Penerbit Nem.
- Muliastrini, N. K. E. (2020). Literasi baru sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125.
- Mustanto, D., Makkasau, A., & Syahrani, S. (2023). Peningkatan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik melalui saintifik berbasis STEAM di SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.70713/pjp.v1i2.26146>.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Safrine, D. P. (2024). Penerapan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa kelas VIII D SMPN 23 Balikpapan. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.30587/postulat.v5i1.2656>.

Siregar, S., & Ningsih, T. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 22–30.

Wulandari, A. I., Maisaroh, S., Aini, Q., Siswoyo, A. A., & Winarin, W. (2025). Penerapan pembelajaran STEAM berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa SD mata pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17809–17816. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28762>.