

Pengenalan Konsep Himpunan untuk Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Gambar dan Permainan Edukatif

Nurhaswinda¹, Fitri Rhamadani², Alya Sindi³, Nabila Izzati Ramadhan⁴, Habibi Al Ihsan⁵, Hamida Nurmala Dewi⁶, Alliya Ferista⁷

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: fitrirhamadani89@gmail.com

Abstrak

Konsep himpunan merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran matematika yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman logis dan sistematis siswa sekolah dasar. Namun, pada praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut karena sifatnya yang abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengenalan konsep himpunan pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media gambar dan permainan edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai hasil penelitian relevan terkait pembelajaran himpunan, media gambar, serta permainan edukatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta mengurangi miskonsepsi siswa terhadap materi himpunan. Media gambar membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, sementara permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, integrasi media gambar dan permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran konsep himpunan di sekolah dasar.

Kata kunci: *Konsep himpunan, sekolah dasar, media gambar, permainan edukatif.*

Abstract

The concept of sets is one of the fundamental topics in mathematics learning that plays an important role in developing logical and systematic thinking among elementary school students. However, in practice, many students still experience difficulties in understanding this concept due to its abstract nature. This article aims to examine the introduction of set concepts to elementary school students through the use of visual media and educational games. The research method employed is a literature review by analyzing various relevant studies related to set learning, visual media, and educational games. The results of the review indicate that the use of visual media and educational games can enhance conceptual understanding, learning motivation, and reduce students' misconceptions regarding set materials. Visual media help students visualize abstract concepts, while educational games create an enjoyable and meaningful learning atmosphere. Therefore, the integration of visual media and

educational games can be an effective solution for teaching set concepts in elementary schools..

Keywords: *Set concepts, elementary school, visual media, educational games.*

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis siswa. Salah satu materi dasar dalam matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah konsep himpunan. Konsep ini menjadi landasan bagi materi matematika selanjutnya, seperti relasi, fungsi, dan logika matematika. Oleh karena itu, pemahaman konsep himpunan perlu ditanamkan sejak dini secara tepat dan bermakna (Nurhaswinda et al., 2025).

Pada kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami konsep himpunan karena sifatnya yang abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman konkret siswa. Kesulitan ini sering kali menyebabkan miskonsepsi dalam mengelompokkan objek dan memahami simbol-simbol matematika (Husna & Kalila, 2024). Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media pembelajaran turut memperparah rendahnya pemahaman siswa (Nurhaswinda & Parisu, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media gambar terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika melalui visualisasi objek nyata (Harahap, 2020). Selain itu, permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan konsep himpunan melalui media gambar dan permainan edukatif perlu dikaji lebih lanjut sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber ilmiah berupa jurnal nasional, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan topik pengenalan konsep himpunan, media gambar, serta permainan edukatif. Sumber data terdiri dari 11 referensi yang dipublikasikan antara tahun 2018 hingga 2025. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, membaca, dan menelaah hasil penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengkaji temuan-temuan penelitian sebelumnya untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media gambar dan permainan edukatif dalam pembelajaran konsep himpunan. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menarik kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa

sekolah dasar. Media gambar membantu siswa mengaitkan konsep himpunan dengan objek nyata di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Harahap, 2020; Kartono & Azis, 2023). Media visual juga membantu mengurangi kesalahan dalam mengelompokkan anggota himpunan serta memahami diagram himpunan.

Selain media gambar, permainan edukatif juga memiliki peran penting dalam pembelajaran konsep himpunan. Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2023). Melalui permainan, siswa dapat belajar mengelompokkan objek, mengenali kesamaan dan perbedaan, serta memahami konsep himpunan secara tidak langsung (Yudha, 2018).

Penelitian Farida et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif juga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, termasuk konsep himpunan. Hal ini sejalan dengan penelitian Yantik et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikombinasikan dengan strategi kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan alat permainan edukatif terbukti dapat meminimalkan miskonsepsi siswa dalam pembelajaran matematika (Unaenah et al., 2020).

Penggunaan media konkret seperti papan himpunan dan permainan sederhana juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa sekolah dasar (Saputra et al., 2024). Dengan demikian, integrasi media gambar dan permainan edukatif dalam pembelajaran konsep himpunan dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep himpunan pada siswa sekolah dasar melalui media gambar dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Media gambar membantu memvisualisasikan konsep abstrak, sementara permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media gambar dan permainan edukatif secara optimal dalam pembelajaran konsep himpunan guna mencapai pembelajaran matematika yang lebih efektif dan berkualitas.

BIBLIOGRAFI

- Farida, F., Suherman, S., & Zulfikar, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Himpunan Melalui Pembelajaran Matematika dengan Media Articulate Studio'13. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 20-28.
- Harahap, D. (2020). Upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan media gambar dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas IV SD Negeri 100308 Panompuan Kecamatan Angkola Timur (Doctoral dissertation, IAIN

Padangsidempuan).

- Husna, R., & Kalila, A. N. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Tentang Himpunan di Sdn 101874 Tumpatan Nibung. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 86-93.
- Kartono, G., & Azis, A. C. K. (2023). Kosa Rupa: Himpunan dan Analogika Gambar Di Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 236-248.
- Nurhaswinda, N., & Parisu, C. Z. L. (2025). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 50-58.
- Nurhaswinda, N., Azzahra, G., Qonitah, M., & Azzahra, N. (2025). Pemahaman Dasar Himpunan Dalam Matematika: Konsep, Operasi Dan Penerapannya Di Dunia Nyata. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 52-56.
- Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7181-7190.
- Saputra, M. A., Ifrani, I., Hijratunnisah, F., Agustina, U., & Khatimah, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Papan Himpunan dan Roda Berputarpada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Indonesia*, 1(2), 6-11.
- Unaenah, E., Sutisna, A., Utami, W. D., Shafani, H. T., Insan, I. K., Wijaya, R. R., ... & Ramadhani, V. (2020). Analisis pembelajaran bilangan bulat dengan alat permainan edukatif untuk meminimalisir miskonsepsi peserta didik. *Pensa*, 2(1), 134-152.
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain media pembelajaran flash card math dengan strategi teams achievement division (STAD) terhadap hasil belajar matematika materi himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420-3427.
- Yudha, CB (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5 (2), 207-220.

Copyright holder:

Nurhaswinda (2026)

First publication right:

Catha : Journal of Creative and Innovative Research