

## Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan MATH EXPO: Pameran dan Lomba Media Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 1 Takalar

Nasrullah<sup>1</sup>, Nur Wahidin Ashari<sup>2</sup>, Muhammad Isbar Pratama<sup>3</sup>, Mufliha Adam<sup>4\*</sup>, Nur Raudatul Jannah<sup>5</sup>, Nur Isnaeni Oseani<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received May 17, 2026

Revised May 21, 2026

Accepted May 23, 2026

#### Keywords:

Kreativitas siswa  
Inovasi pembelajaran  
MATH EXPO  
Media pembelajaran  
matematika  
Pengabdian masyarakat

### ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya kreativitas, partisipasi aktif, dan minat belajar siswa akibat proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa melalui kegiatan MATH EXPO berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Takalar. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, sosialisasi kepada siswa kelas VII dan VIII, pendampingan pembuatan media pembelajaran, dan pelaksanaan MATH EXPO. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menciptakan media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan bahan sederhana di lingkungan sekitar. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil karya mereka. Kegiatan MATH EXPO juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika. Dengan demikian, kegiatan MATH EXPO dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa pada pembelajaran matematika.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif pada peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar [1]. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta kurang berkembangnya kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran [2]. Selain itu, media pembelajaran juga mampu membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga materi lebih mudah dipahami.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan kemampuan yang dimiliki. Kegiatan berbasis proyek seperti pameran dan lomba media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk melatih kreativitas, kerja sama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa [3]. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak

#### \* Penulis Korespondensi

Mufliha Adam (Email: [muflihaadam@gmail.com](mailto:muflihaadam@gmail.com))

Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Jl. Daeng Tata Raya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90222, Indonesia

hanya belajar memahami materi matematika, tetapi juga belajar menyampaikan ide dan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat.

MATH EXPO merupakan salah satu kegiatan yang dapat menjadi wadah pengembangan kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran matematika. Kegiatan ini dilakukan melalui pameran dan lomba media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses perancangan, pembuatan, dan presentasi media pembelajaran matematika. Kegiatan pameran edukatif seperti MATH EXPO mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa [4].

Melalui kegiatan MATH EXPO di SMP Negeri 1 Takalar, siswa diberikan kesempatan untuk membuat media pembelajaran matematika secara kreatif dan inovatif. Selain meningkatkan pemahaman konsep matematika, kegiatan ini juga melatih kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil karya mereka di depan guru dan peserta lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa melalui kegiatan MATH EXPO berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemampuan komunikasi, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran matematika.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan kreativitas dan inovasi siswa melalui kegiatan MATH EXPO berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Takalar. Pendekatan kualitatif digunakan karena mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai keterlibatan siswa, proses pelaksanaan kegiatan, serta dampak kegiatan terhadap pembelajaran matematika [1].

### 2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan MATH EXPO dilaksanakan. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta menyusun petunjuk pelaksanaan kegiatan agar program dapat berjalan dengan baik dan terarah.

### 2.2. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan kepada siswa kelas VII dan VIII sebagai peserta kegiatan MATH EXPO.

### 2.3. Tahap Pendampingan dan Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap ini, siswa dibimbing dalam proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran matematika secara berkelompok.

### 2.4. Tahap Pelaksanaan MATH EXPO

Tahap ini merupakan pelaksanaan inti kegiatan berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

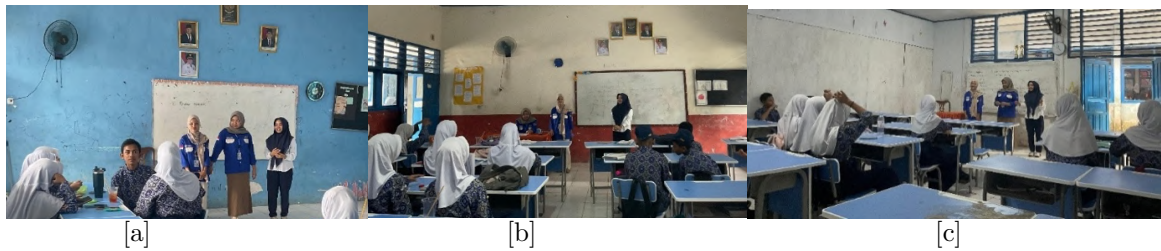
Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan MATH EXPO di SMP Negeri 1 Takalar, diperoleh beberapa temuan yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran matematika. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pembuatan, hingga presentasi media pembelajaran matematika. Selain itu, kegiatan MATH EXPO juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa [1].

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil kegiatan, pembahasan dipaparkan melalui beberapa fokus utama sebagai berikut.

### 3.1. Tahap Persiapan dan Sosialisasi Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan petunjuk pelaksanaan kegiatan MATH EXPO. Koordinasi dilakukan bersama kepala sekolah dan guru untuk menentukan jadwal pelaksanaan, peserta kegiatan, serta teknis pelaksanaan program. Selain itu, tim pelaksana juga menyusun aturan dan kriteria penilaian lomba media pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan secara sistematis dan terarah.

Setelah tahap persiapan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tahap sosialisasi kepada siswa kelas VII dan VIII. Pada tahap ini, siswa diberikan informasi mengenai tujuan kegiatan, jenis media pembelajaran yang akan dibuat, serta ketentuan pelaksanaan lomba. Sosialisasi dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan kesiapan siswa sebelum mengikuti kegiatan utama [2].



Gambar 1. sosialisasi kegiatan di kelas kelas 8.1 [a], kelas 8.5 [b], dan kelas 7.8 [c].

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan MATH EXPO. Siswa terlihat antusias saat menerima penjelasan mengenai kegiatan dan mulai berdiskusi mengenai konsep media pembelajaran yang akan dibuat. Antusiasme siswa pada tahap sosialisasi menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan kegiatan.

### 3.2. Pendampingan dan Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap pendampingan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk merancang dan membuat media pembelajaran matematika secara kreatif dan inovatif. Tim pelaksana memberikan arahan terkait pemilihan materi, desain media, penggunaan alat dan bahan, serta teknik penyajian media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan kreativitas yang cukup tinggi dalam membuat media pembelajaran. Media yang dihasilkan terdiri atas alat peraga bangun ruang, permainan edukatif matematika, papan operasi hitung, kartu matematika, dan media visual interaktif lainnya. Siswa memanfaatkan bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Kegiatan pembuatan media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran [3].

### 3.3. Pelaksanaan MATH EXPO

Tahap pelaksanaan MATH EXPO merupakan kegiatan inti berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika. Setiap kelompok mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat di hadapan guru, tim penilai, dan peserta lainnya.



Gambar 2. kepala sekolah dan tim penilai lomba



Gambar 3. Siswa yang ikut lomba



Gambar 4. siswa berkunjung melihat media pembelajaran dari kelas yang lain

Guru memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan MATH EXPO karena kegiatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dihasilkan siswa juga dapat digunakan kembali sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.



[a]



[b]



[c]

Gambar 5. [a], [b], dan [c] Adalah Hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh siswa

### 3.4 Dampak Kegiatan Terhadap Kreativitas dan Inovasi Siswa

Pelaksanaan kegiatan MATH EXPO memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan ide, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat selama proses kegiatan berlangsung. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi dalam mempelajari matematika karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, kegiatan MATH EXPO dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika [5].

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelaksanaan MATH EXPO berupa pameran dan lomba media pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Takalar berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran matematika. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, sosialisasi kepada siswa kelas VII dan VIII, pendampingan pembuatan media pembelajaran, hingga pelaksanaan pameran dan lomba media pembelajaran matematika. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk merancang dan membuat media pembelajaran matematika yang kreatif, menarik, dan inovatif dengan memanfaatkan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar.

Pelaksanaan MATH EXPO juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga

sebagai pencipta media pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman konsep matematika, kegiatan ini turut melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan presentasi media pembelajaran di depan guru dan peserta lainnya. Guru memberikan respon positif terhadap kegiatan ini karena media pembelajaran yang dihasilkan siswa dapat dimanfaatkan kembali sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan MATH EXPO dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, kepala sekolah memberikan saran agar kegiatan seperti MATH EXPO tetap dilaksanakan secara berkelanjutan meskipun program Kampus Mengajar Berdampak telah selesai dilaksanakan di sekolah. Kegiatan ini dinilai mampu memberikan ruang bagi siswa untuk terus mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika. Selain itu, kepala sekolah juga menyarankan agar siswa dapat terus menampilkan dan mempresentasikan media pembelajaran lainnya di depan guru pada saat jam istirahat di ruang guru. Kegiatan tersebut diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk melatih rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, serta memperkenalkan hasil karya media pembelajaran kepada guru secara lebih luas. Dengan adanya kegiatan yang berkelanjutan, pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat terus meningkat dan menjadi budaya positif di lingkungan sekolah.

## PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan MATH EXPO di SMP Negeri 1 Takalar. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar Berdampak. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh rekan tim yang telah bekerja sama sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## REFERENSI

- [1] Andari, A. M., Amir, Z., Risnawati, R., & Habibi, M. (2023). The effect of learning media on student motivation student learning motivation in mathematics subjects. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.30738/union.v11i2.14017>
- [2] Mardian, C. P., Rahmi, R., & Hamdunah, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Powtoon pada materi limit fungsi aljabar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JPMS)*, 11(1). <https://journal.unv.ac.id/index.php/jpms/article/view/48027>
- [3] Masitha, C., & Siregar, N. (2023). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP melalui model pembelajaran open ended. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12921>
- [4] Pratiwi, D., & Ayriza, Y. (2023). Pengaruh quality of school life dan burnout terhadap kesejahteraan subjektif anggota Himpaudi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3456>
- [5] Putri, I. A., & Banjarnahor, H. (2023). Peningkatan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Serbajadi melalui model pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran matematika. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(11). <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/475>
- [6] Aulia, N., & Rahmawati, S. (2023). Penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 45–54. [UNION: Jurnal Pendidikan Matematika](https://doi.org/10.30738/union.v11i1.12921)
- [7] Hidayat, M., & Sari, P. (2023). Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(2), 101–109.
- [8] Rahman, T., & Yusuf, M. (2023). Kemampuan komunikasi siswa melalui presentasi pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 91–99. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*
- [9] Sari, N., & Abdullah, I. (2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Obsesi*, 8(1), 144–152. [Jurnal Obsesi](https://doi.org/10.30738/union.v8i1.144152)

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Nasrullah, S.Pd., M.Pd.** merupakan seorang dosen pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Makassar pada tahun 2005, kemudian melanjutkan studi Magister (S2) Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Makassar pada tahun 2009. Selanjutnya, beliau menyelesaikan pendidikan Doktor (S3) Pendidikan Matematika di Universitas Sriwijaya pada tahun 2011. Penulis dapat dihubungi melalui email: [nasrullah@unm.ac.id](mailto:nasrullah@unm.ac.id)



**Nur Wahidin Ashari, S.Pd., M.Pd.** merupakan seorang dosen Pendidikan Matematika pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) Pendidikan Matematika ICP di Universitas Negeri Makassar pada tahun 2011, kemudian melanjutkan studi Magister (S2) Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2014. Penulis dapat dihubungi melalui email: [nur.wahidin.ashari@unm.ac.id](mailto:nur.wahidin.ashari@unm.ac.id)



**Muh. Isbar Pratama, S.Si., M.Si.** merupakan seorang dosen pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) Matematika di Universitas Negeri Makassar pada tahun 2012, kemudian melanjutkan studi Magister (S2) Matematika Terapan di Institut Pertanian Bogor pada tahun 2016. Penulis memiliki keahlian di bidang Matematika Terapan dan dapat dihubungi melalui email: [isbarpratama@unm.ac.id](mailto:isbarpratama@unm.ac.id).



**Mufliha Adam** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Minat akademiknya berfokus pada pembelajaran matematika dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, memiliki pengalaman praktis dalam dunia pendidikan melalui partisipasinya dalam program Kampus Mengajar Berdampak tahun 2026 yang berlokasi di UPT SMP Negeri 1 Takalar. Penulis dapat dihubungi melalui email: [muflihaadam@gmail.com](mailto:muflihaadam@gmail.com)



**Nur Raudatul Jannah** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Minat akademiknya berfokus pada pembelajaran matematika dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, memiliki pengalaman praktis dalam dunia pendidikan melalui partisipasinya dalam program Kampus Mengajar Berdampak tahun 2026 yang berlokasi di UPT SMP Negeri 1 Takalar. Penulis dapat dihubungi melalui email: [Nurraudatuljannah@gmail.com](mailto:Nurraudatuljannah@gmail.com)



**Nur Isnaeni Oseani** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Minat akademiknya berfokus pada pembelajaran matematika dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, memiliki pengalaman praktis dalam dunia pendidikan melalui partisipasinya dalam program Kampus Mengajar Berdampak tahun 2026 yang berlokasi di UPT SMP Negeri 1 Takalar. Penulis dapat dihubungi melalui email: [Nurisnaenioseani@gmail.com](mailto:Nurisnaenioseani@gmail.com)