



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 91-96
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Miza Anniza^{1*}, Winda Ramadanti², Selvi Riwayati³

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Email : annizamiza006@gmail.com^{1*}

Abstrak

Ada beberapa permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah pembelajaran matematika. Permasalahannya yaitu sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika sehingga membuat mereka tidak tertarik untuk belajar matematika. siswa juga lebih suka bermain daripada belajar matematika. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan matematika pada siswa kelas II SD N 22 Kota Bengkulu. Permainan ular tangga juga merupakan permainan yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga menjadi Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat terlibat secara aktif dan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Penelitian bertujuan memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar agar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif di SD N 22 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Media, permainan ular tangga, matematika, siswa*

Abstract

There are several problems that often occur in elementary school learning, one of which is mathematics learning. The problem is that some students have difficulty solving mathematics problems, which makes them not interested in studying mathematics. Students also prefer playing rather than studying mathematics. This service activity aims to determine the influence of snakes and ladders media on mathematics abilities in class II students at SD N 22 Bengkulu City. The game of snakes and ladders is also a game that is liked by elementary school students. Mathematics learning using the snakes and ladders game media is a solution to overcome this problem, because by using the snakes and ladders game media students can be actively involved and can help students who have learning difficulties. The research aims to motivate and arouse students' interest in undergoing and learning process to be more focused and more diligent in studying so that learning activities can be more effective at SD N 22 Bengkulu City

Keywords: *Media, snakes and ladders game, mathematics, students*

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika adalah mata pembelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa di sekolah. Namun, pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai mata Pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata Pelajaran matematika ini sulit untuk dipahami, membosankan, tidak menarik, dan membuat stres. Masalah membaca, menulis, dan berhitung merupakan masalah umum yang dihadapi oleh siswa, pendidik, dan orang tua (Aini, 2021; Rohimah, 2021). Membaca memudahkan menyerap informasi, menulis meningkatkan keterampilan motorik halus tangan dan jari, dan berhitung meningkatkan kemampuan otak memproses informasi (Hartini, 2021). Berdasarkan data IEA melalui penelitian TIMSS mengungkapkan bahwa prestasi matematika peserta didik masih

tergolong rendah (Munaji & Setiawahyu, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah ini. seorang guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan.

Saya melakukan observasi pada tanggal 15 maret 2024 di kelas II SD N 22 Kota Bengkulu, berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan menunjukkan bahwa : minat siswa rendah dalam pembelajaran matematika, mereka tampak kurang antusias dalam mengerjakan soal hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Apalagi saat mereka tidak bisa menjawab soal yang diberikan, mereka akan putus asa dan tidak bersemangat lagi. Rendahnya siswa dalam memahami materi perhitungan dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika kurang menarik, kurangnya variasi metode pembelajaran. Pada umumnya sekolah masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru. Setelah menjelaskan materi yang dipelajari guru terbiasa memberikan contoh dan soal Latihan. Sementara siswa selalu belajar dengan mendengar dan melihat guru menjelaskan dan menyelesaikan soal-soal tersebut. Sering kali guru memperlihatkan kepada siswa cara menghitung dan menyelesaikan soal, yang tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa karena terlalu monoton dan sulit dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan terasa membosankan bagi siswa.

Minat belajar matematika pada siswa kelas II SD N 22 Kota Bengkulu menjadi rendah dan sulit untuk mereka pahami, dari 15 siswa Cuma 5 siswa yang mempunyai minat untuk belajar matematika dan 10 siswanya lagi kurang minat untuk belajar. Menurut Arifin (Zebua, 2021: 17) minat belajar matematika adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk memberikan perhatian yang lebih besar sekaligus terlibat sepenuhnya dalam kegiatan belajar matematika. Menurut Rajagukguk (Zebua 2021: 71) minat belajar matematika adalah perasaan senang, keinginan, dan kecenderungan seseorang untuk mempelajari matematika sehingga matematika menjadi Pelajaran yang menyenangkan bagi baginya tanpa ada paksaan. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar penting dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu perlu strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat mereka untuk belajar matematika

Siswa juga butuh motivasi dalam belajar matematika, motivasi belajar merupakan suatu perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas belajar (Sumantri, 2015), sedangkan menurut (Iskandar, 2009) motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Jadi motivasi belajar merupakan dorongan atau alasan yang mendasari semangat dalam melakukan sesuatu. Salah satu cara untuk mendorong siswa untuk belajar adalah belajar sambil bermain melalui media pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Oktaviani *et al.* (2019) bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan permainan supaya bisa menciptakan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat peraga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkonsepsi siswa (Wati et al., 2024). Media pembelajaran adalah sarana penyebaran pesan atau informasi pembelajaran yang dimaksudkan untuk disampaikan dari pencetus pesan ke tujuan atau penerima pesan (Singh & Hashim, 2020). Sehingga media pembelajaran kegiatan mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena belajar menjadi produktif, menyenangkan dan dan tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang membuat siswa antusias adalah media permainan ular tangga.

Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama, pada kegiatan pengabdian ini alat peraga permainan ular tangga dibuat lalu dikembangkan dengan memodifikasi permainan ular tangga pada umumnya. Permainan ini juga disesuaikan pada karakteristik anak sekolah dasar yang suka bermain. Menurut Wandani & Sinaga (2019) bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat diaminkan oleh dua orang atau lebih yang berupa permainan papan yang setiap permainan memiliki bidak dan peluang melempar dadu. Permainan ular tangga merupakan media permainan yang terdiri dari kertas berisi kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangga yang saling terhubung dengan kotak lainnya (Syafitri *et al.*, 2019). Menurut Ratnaningsih dikutip oleh Setiawati, dkk (2019) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan Bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk berkerjasama. Pembelajaran matematika dengan metode menyenangkan dengan bermain ular

tangga bertujuan supaya siswa senang belajar matematika, sehingga dapat memotivasi dalam belajar. Kemudian, dengan adanya permainan ular tangga matematika di SD N 22 Kota Bengkulu diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Pengabdian ini dilaksanakan ditempat saya melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 7 yaitu di SD N 22 Kota Bengkulu. Pemanfaatan Media Funmath Permainan Ular Tangga adalah untuk Meningkatkan Keterampilan dan motivasi belajar Matematika pada Siswa SD N 22 Kota Bengkulu. Metode pengabdian ini berupa suatu permainan untuk dapat memahami materi perhitungan dengan menggunakan kertas ular tangga yang sudah disiapkan dan kardus yang sudah dibentuk menjadi dadu.

Adapun metode yang peneliti lakukan dalam pengabdian Masyarakat, yaitu :

1. Observasi

Pada awal kegiatan peneliti melakukan observasi , dimana observasi ini peneliti terjun langsung kelapangan untuk mengamati Tingkat pemahaman siswa pada materi matematika perhitungan siswa SD N 22 Kota Bengkulu.

2. Mewancarai guru

Menanyakan kepada guru bagaimana Tingkat pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perhitungan dalam pembelajaran matematika dan peneliti ingin mengajak guru untuk merancang pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu salah satunya dengan permainan ular tangga matematika.

3. Perancangan

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mendesain produk menggunakan aplikasi canva. Membuat papan yang berisi desain persegi Panjang yang mana didalamnya sudah ada petak yang berisi angka dan soal-soal. Peneliti juga memilih warna-warna yang estetik untuk digunakan pada desain yang mana tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa.

4. pelaksanaan

pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang dimulai dari bulan Februari – Juni 2024 dengan waktu pelaksanaan kurang lebih selama 4 bulan yang berlokasi di SD N 22 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di SD N 22 Kota Bengkulu, tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta untuk membantu siswa supaya lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui funmath permainan ular tangga matematika ini. berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa : minat siswa rendah dalam pembelajaran matematika, mereka tampak kurang antusias dalam mengerjakan soal hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Rendahnya siswa dalam memahami materi perhitungan dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika kurang menarik, kurangnya variasi metode pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan terasa membosankan bagi siswa.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran matematika yaitu permainan ular tangga yang bertujuan untuk memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika karena siswa belajar sambil bermain.

Pembuatan media pembelajaran :

Langkah awal yang dilakukan peneneliti adalah merancang atau mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, bentuk yang digunakan untuk kertas ular tangga adalah persegi Panjang dan terdapat 100 petak yang rancang dengan warna yang estetik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Kemudian peneliti juga membuat kartu soal untuk siswa.



Gambar 1 : Desain ular tangga dan dadu

Diatas terdapat sebuah kertas ular tangga yang mana pada petak-petak sudah terdapat petak soal yang mana Ketika siswa mendapat petak tersebut siswa harus menyelesaikan soal tersebut, contoh soal yang disediakan adalah :

1. berapa jumlah $53 + 13 = \dots ?$
2. dalam 4 bulan ada berapa minggu ?
3. berapa jumlah $4 \times 4 = \dots ?$
4. hari ini tanggal 23, 3 hari yang lalu berarti tanggal berapa ?
5. Ibu membeli telur 37 butir. Kemudian ibu membeli lagi 16 butir. Berapakah jumlah telur yang dibeli ibu seluruhnya ?

dan disamping terdapat sebuah kotak yang dibuat dari kertas origami yang mana kotak ini akan digunakan sebagai dadu dalam permainan ular tangga.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari, pada tahap pertama peneliti menyampaikan materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian melalui pendekatan permainan matematika. Peneliti juga menjelaskan bagaimana alur, tata cara penggunaan media yang disediakan. Selanjutnya disampaikan juga kelebihan dan kekurangan dari permainan ular tangga ini. Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 72) yaitu : 1) termasuk dalam media pembelajaran tematik, 2) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa dapat bermain dalam pembelajaran, 3) anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, 4) media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika, 5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, 6) penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan kekurangan media pembelajaran permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 73) yaitu : 1) Tidak diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemukan ekor ular, 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, 3) permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keriuhan, 5) Bagi anak yang tidak matematika : menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.

Tahap kedua peneliti melakukan simulasi atau mencontohkan bagaimana cara bermain ular tangga matematika ini, yang diawali dengan membagi kelompok. setelah itu menjelaskan aturan permainan serta menyampaikan penjelasan sesuai dengan konsep pembelajaran matematika yang ada dalam permainan. Aturan Pada permainan ular tangga ini adalah kita bagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok bergantian melempar dadu, angka pada mata dadu yang keluar menunjukkan banyaknya Langkah pada petak. Contoh, jika keluar mata dadu 2, maka siswa berjalan sebanyak 2 petak yang dimulai dari petak nomor 1. Ketika siswa sudah sampai pada petak yang ada soal, maka siswa harus menjawab soal pada petak tersebut. Siswa harus berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut, jika sudah menemukan jawaban salah satu perwakilan kelompok maju kedepan membacakan hasil pekerjaan mereka setelah itu mengumpulkan jawaban mereka di atas meja guru. Guru mengoreksi pekerjaan mereka jika jawaban benar siswa mendapat nilai 10, dan jika jawaban salah nilainya 0.

Siswa yang lebih dahulu sampai akhir yaitu petak nomor 100 akan mendapat bonus 50. Permainan berlanjut sampai semua kelompok selesai sampai petak terakhir, yaitu petak nomor 100. Setelah semua kelompok selesai, nilai-nilai kelompok akan dijumlahkan, dan kelompok yang poinnya paling banyak akan menjadi pemenang.



Gambar 2 : siswa melempar dadu



Gambar 3 : siswa berdiskusi dengan kelompok mengerjakan soal

Selama proses belajar sambil bermain dilaksanakan siswa sangat antusias dan tertarik, yang awalnya mereka tidak bersemangat namun dengan adanya permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dikelas dapat membangkitkan semangat mereka. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dinilai mampu melahirkan dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap mata pembelajaran matematika juga mengubah mindset siswa yang menganggap bahwa matematika itu sulit dipahami, menakutkan dan membosankan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat dinyatakan bahwa median pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika karenan proses pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga siswa mudah memahami materi dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan karena telah mengadakan program Kampus Mengajar dan telah memberikan kesempatan kepada saya untuk ikut terjun langsung kesekolah. Disini saya banyak sekali belajar, dan banyak pengalaman yang saya dapatkan. Kemudian terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah mendukung mahasiswa mengikuti program kampus mengajar, kepada pihak sekolah SD N 22 Kota Bengkulu yang telah menerima dengan baik dan mengizinkan kami untuk melaksanakan program kerja, dan trak lupa pula kepada dosen Pembimbing laparang ibu Wuri Prameswari S.P.,M.Pd. yang telah memberi bimbingan dan arahan selama masa pengabdian di sekolah SD N 22 Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2021). Factors of Students' Reading Lateness. *LADU: Journal of Languages and Education*, 1(5), 197–204. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.86>
- Hartini. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring, Menstimulasi Kemampuan Calistung. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 31–36.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munaji & Setiawahyu, M. I. (2020). Profil Kemampuan Matematika Siswa SMP di Kota Cirebon berdasarkan Standar TIMSS. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 249- 262. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3732>
- Oktaviani, T., Dewi, E. R.S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47-52. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>.
- Rohimah, S. (2021). Reading difficulties and factors affecting reading difficulties of students of grade 1 elementary school. *LADU: Journal of Languages and Education*, 1(5), 189–195. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.85>
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama). Tersedia dari Google book.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1): 85-91
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sumantri, S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 3(2), 132-138.
- Wandini, R. R. & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1), 41- 49. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Wati, R., Asmara, A., Jumri, R., Matematika, P., & Keguruan, F. (2024). *Implementasi Alat Peraga Papan Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 13 Kota Bengkulu*. 4(3), 559–564.
- Zebua, T.G. (2021) . Menggagas Konsep minat Matematika. Gunungsitoli : Guepedia. Friantini