

## PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PENGENALAN MATEMATIKA DI KOMUNITAS SAUNG HARMONI SAMBIDOLAN

Sugeng Riyadi<sup>1</sup>, Ida Khotimah<sup>2</sup>, Dien Muhammad Ismal Bransika<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika, <sup>3</sup>Pendidikan Luar Sekolah, FKIP, Universitas Merangin

Corresponding Author: [sugeng.riyadi2687@gmail.com](mailto:sugeng.riyadi2687@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstract

*Saung Harmony Sambidolan is a community that provides knowledge outside of school hours. This saung is not tied to the curriculum; the rules used are flexible and are in the form of habits that are considered suitable to teach to children. The results of observations carried out by KKN-PPM students at Merangin University found that the children's interest in mathematics was very low, and the children's mindset towards mathematics had shifted to a harmful level. For this reason, it is necessary to provide additional tutoring in mathematics subjects with the aim of increasing students' interest in learning mathematics subjects and improving children's mindsets towards mathematics subjects. The method applied by students to tutoring activities is in the form of providing additional mathematics learning hours based on snakes and ladders media as a new form of innovation in learning. The output of this activity is that it is able to increase students' interest in learning mathematics subjects and improve children's mindsets towards mathematics subjects.*

**Keywords:** saung harmony sambidolan community, study guidance, KKN students

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap serta karakter peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menjelaskan bahwa peserta didik dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menjadikannya lebih mandiri dalam menghadapi kehidupan sebenarnya.

Mengingat hal tersebut pihak akademisi harus bisa menciptakan sesuatu hal yang baru atau momodifikasi pembelajaran sederhana dengan sedemikian rupa agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa agar siswa dapat belajar

dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Oleh karena itu mahasiswa di beri bekal ilmu agar mampu membiasakan diri mereka dengan kondisi lapangan melalui kegiatan kampus seperti PPL dan KKN sebelum mereka benar-benar terjun ke dunia pendidikan. Kuliah kerja nyata pembelajaran pemberdayaan masyarakat (KKN-PPM) adalah suatu kegiatan intrakurikuler wajib yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi dengan metode pemberian pengalaman belajar dan bekerja kepada mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat.

Melihat latar belakang tersebut maka saya membuat sebuah program yang dirasa layak untuk diterapkan dalam sebuah Komunitas Saung Harmoni Sambidolan dengan konsep pengenalan matematika berbasis media ular tangga. Salah satu poin penting dari program kerja yang saya buat yaitu untuk meningkatkan minat belajar anak terutama dibidang matematika serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa

jenuh dalam kondisi belajar yang terjadi di saung Harmoni Sambidolan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap anak Komunitas Saung Harmoni Sambidolan ditemukan sebuah permasalahan yaitu kurangnya minat dan rasa ketertarikan anak terhadap matematika serta rendahnya kemampuan anak dalam mengoperasikan bilangan.

### **METODE PELAKSANAAN**

Melihat permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya, maka saya memberikan sebuah solusi yaitu dengan memberikan sebuah inovasi pembelajaran yang lebih menarik yaitu penerapan permainan ular tangga sebagai media dalam pengenalan matematika dan penyampaian materi serta menjadikan permainan ular tangga sebagai media pemantik dalam meningkatkan minat siswa terhadap matematika di Saung Harmoni Sambidolan. Kegiatan ini dilakukan di Saung Harmoni Sambidolan, Kecamatan Pamenang Selatan, Desa Tambang Emas, Dusun Rasau Indah selama 3 minggu terhitung mulai tanggal 8-24 Desember tahun 2024, menyesuaikan jadwal kegiatan Saung Harmoni Sambidolan yaitu setiap hari Jum'at dan Minggu pukul 14.00-17.00 WIB (selama 60 menit). Kegiatan ini dilakukan dengan menerapkan aturan dalam permainan ular tangga bagaimana mestinya. Ada dua tahap dalam melaksanakan kegiatan belajar ini ada 2 tahap yaitu tahap observasi awal dan pelaksanaan kegiatan. Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dari Saung Harmoni Sambidolan serta melihat permasalahan yang terjadi di dalamnya. Setelah mengetahui permasalahan anak, saya serta rekan saya memberikan sebuah solusi yakni dengan memberikan bimbingan belajar matematika yang dikombinasikan dengan media permainan ular tangga bagi anak-anak Saung Harmoni Sambidolan.

Metode yang saya pakai dalam pelaksanaan bimbingan belajar pelajaran matematika di Saung Harmoni Sambidolan sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, (2)

Memberi kesempatan siswa mengamati media ular tangga yang akan digunakan, (3) Melakukan kegiatan belajar sekaligus bermain ular tangga, (4) Membimbing siswa untuk dapat menyelesaikan soal.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan bimbingan belajar pada pelajaran matematika dilakukan secara langsung oleh mahasiswa KKN universitas merangin di Saung Harmoni Sambidolan Desa Tambang Emas. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Jum'at dan Minggu. Pada kegiatan bimbingan belajar yang diberikan kepada anak berupa pemberian materi pelajaran matematika tingkat dasar seperti konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selama kegiatan bimbingan belajar berlangsung kami memberikan kesempatan untuk siswa menyelesaikan soal yang di terima jika anak yang mendapatkan soal tidak bisa menjawab pertanyaan maka pertanyaan akan di lempar ke teman yang lain.

Kegiatan bimbingan belajar ini dilaksanakan di Saung Harmoni Sambidolan dengan anak yang berjumlah 34 anak dan 8 pengurus. Keterlibatan kami dalam penyelenggaraan kegiatan di Saung Harmoni Sambidolan karena adanya undangan secara langsung oleh ketua pengurus Saung Harmoni Sambidolan. kedatangan kami ke saung disambut hangat oleh pengurus dan juga anak-anak disana, pada saat pertama kali kami datang ke saung, kami menyampaikan tujuan kami datang ke Saung Harmoni Sambidolan setelah itu kami menyampaikan program kerja kami kepada bapak ibu pengurus Saung Harmoni Sambidolan dan sangat diharapkan kami mahasiswa KKN Universitas Merangin bisa menerapkan beberapa program yang dirasa sinkron dengan kondisi Saung. Selain itu kami juga melakukan observasi sekaligus wawancara terhadap anak dan pengurus terkait kendala dan permasalahan yang sering timbul, kami pun berkonsultasi secara langsung terkait kegiatan apa yang akan kami adakan.

Sebelum kami melakukan Kegiatan bimbingan belajar di Saung Harmoni Sambidolan kami mempersiapkan hal yang dirasa perlu dalam pelaksanaan kegiatan seperti pembuatan media ular tangga dan beberapa kegiatan lain yang akan diterapkan di lingkungan saung. Pada kunjungan ke 2 kami di saung kami langsung menerapkan kegiatan bimbingan belajar berbasis ular tangga bersama anak-anak, mereka tampak senang dengan adanya inovasi pembelajaran yang baru karena mereka dapat dengan cepat mengerti materi yang tersampaikan dan juga mereka tidak merasa jenuh dengan situasi belajar yang mengajak anak-anak untuk terus bermain sambil belajar.

Dalam kegiatan bimbingan belajar yang terjadi kami menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian kami memberi kesempatan anak mengamati media ular tangga yang akan digunakan setelah anak-anak merasa paham denan isi dari setiap kotak, kami pun melakukan kegiatan belajar sekaligus bermain ular tangga. Sembari bermain kami membimbing siswa untuk dapat menyelesaikan soal yang mereka dapatkan. Setelah permainan berakhir kami melakukan evaluasi terhadap kegiatan bimbingan yang telah dilakukan kurang lebih 60 menit dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan sebagai penutup kegiatan bimbingan belajar.

Pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar matematika berbasis media ular tangga di Saung Harmoni Sambidolan Desa Tambang Emas Sebagai berikut:



**Gambar 1.** *Observasi sekaligus penyampaian program kerja di Saung Harmoni Sambidolan Desa Tambang Emas*

Kegiatan hari pertama dilakukan di Komunitas Saung Harmoni Sambidolan Desa Tambang Emas. Kami rekan satu tim KKN Universitas Merangin berkunjung ke di Saung Harmoni Sambidolan yang bertepatan di dusun Rasau Indah. Seperti yang terlihat digambar, kami kami duduk bersama anak dan pengurus Saung Harmoni Sambidolan sambil bercerita dan menyampaikan tujuan kedatangan kami serta penyampaian program kerja selama kami melakukan kegiatan KKN di Desa Tambang Emas. Sembari itu kami juga berdiskusi tentang apa saja permasalahan dan solusi yang bisa diterapkan terhadap masalah yang ada.



**Gambar 2.** *Pembuatan media ular tangga*

Setelah kunjungan pertama yang kami lakukan di saung Harmoni Sambidolan, kami langsung menyiapkan media yang akan di gunakan untuk kunjungan selanjutnya di saung Harmoni Sambidolan. Dalam pembuatan media kami membutuhkan alat dan bahan seperti, karton, pensil, penggaris,

perwarna, penghapus, kardus, sepidol dan pena. Dalam pengerjaan kami lakukan selama 3 hari di waktu luang menjelang kunjungan selanjutnya. Selain itu pembuatan media ular tangga saya dibantu oleh rekan satu tim saya agar proses pembuatan lebih cepat selesai. Untuk pembuatan dadu dilakukan dengan menerapkan konsep jaing-jaring pada bangun kubus, kemudian di beri titik layaknya dadu ular tangga. Mengenai aturan permainan kami buat seperti aturan layaknya permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja setiap kotak dalam permainan diisi dengan berbagai soal, hukuman dan hadiah serta tantangan yang harus dilakukan oleh pemain.



*Gambar 3. Pertemuan pertama setelah kegiatan bimbingan belajar di Saung Harmoni Sambidolan*

Sesuai dengan deskripsi diatas ini adalah dokumentasi pertemuan pertama menggunakan kegiatan bimbingan belajar di saung Harmoni Sambidolan dengan menggunakan media ular tangga. Mereka tampak senang dengan adanya permainan ular tangga namun masih sedikit bingung dengan aturan main dan masih kebingungan dengan perintah yang ada di setiap kotaknya.



*Gambar 4. Kegiatan bimbingan sekaligus Bermain dengan anak menggunakan media ular tangga*

Pada pertemuan ini anak-anak telah memahami tentang media yang digunakan, dan mereka mulai asik dengan kegiatan ini. Dalam gambar ini saya menjelaskan tujuan pembelajaran dan penggunaan media kepada anak-anak agar anak mengerti fungsi adanya permainan ular tangga tersebut. Setelah penyampaian tujuan pembelajaran kami pun langsung bermain ular tangga sekaligus

memberi penekanan terhadap aturan main agar mereka tidak salah langkah. Sembari itu saya membimbing anak agar dapat menyelesaikan soal maupun hukuman yang mereka dapatkan saat bermain. Setelah selesai bermain saya memberikan sejumlah pertanyaan terkait dengan materi yang ada didalam permainan ular tangga sebagai bentuk evaluasi kegiatan tersebut.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan bimbingan belajar yang dilakukan di Saung Harmoni Sambidolan Desa Tambang Emas terselenggarakan dengan baik mulai dari tahap observasi hingga pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang yang mengikuti bimbingan belajar dengan menggunakan media ular tangga, dengan kondisi yang menyenangkan siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika dalam konsep dasar. Selain itu kegiatan ini dapat meningkatkan minat anak untuk belajar matematika serta menciptakan mindset yang baik terhadap pembelajaran matematika.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Merangin, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala Desa Tambang Emas dan Perangkatnya serta Pengasuh dan anak-anak Komunitas Saung Harmoni Sambidolan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In Japan's High Schools
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.

Muhsetyo, G. 2019. Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.