

## Learning fun math with snake and ladders game

Ega Dian Resliana<sup>1</sup>, Dienny Redha Rahmani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

<sup>2</sup>S1 Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: egadianresliana123@gmail.com

### ABSTRACT

Mathematics is a field that studies the patterns of structure, change and space. Mathematics is a lengthy subject, meaning that it has levels ranging from the easy to the most difficult. Since the emergence of the case of Covid-19 patients in Indonesia, the government through the Ministry of Education and Culture has implemented policies to study and work from home. The use of instructional media can also be an alternative way for students to simplify lessons, such as the example of the application of the snake and ladder game in mathematics. Happy Activities Learning Mathematics by Playing Snakes and Ladders Game on Tuesday, February 9, 2021, from 16.30 to 18.00 WITA which took place at the secretariat of the Karang Taruna Sapu Lidi Youth Organization, Kemuning Village, RT. 17 RW. 04 Banjarbaru Selatan. The target of this activity is children and adolescents around Kelurahan Kemuning RT. 17 RW. 04.

**Keywords : fun math, snake game, playing for learning**

---

### PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan adanya wabah penyakit yang disebut dengan severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) atau yang disebut dengan Corona Virus (COVID-19). Corona virus merupakan virus yang menyerang saluran pernapasan. Virus Corona dapat menyebabkan gangguan pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga dapat menyebabkan kematian. Sejak munculnya kasus pasien Covid-19 di Indonesia pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kebijakan untuk belajar dan bekerja dari rumah. Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019-20 ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas, dan pondok pesantren (Setiawan, 2020). Hal ini menyebabkan banyak kampus dan sekolah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan daring. Pembelajaran dari rumah atau yang disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi alternatif bagi guru untuk dapat memberikan pelajaran bagi siswa, begitu juga sebaliknya siswa dapat menanyakan kepada guru jika terdapat materi pelajaran yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Ketua RT.17 RW.04 di Kelurahan Kemuning Kecamatan Banjarbaru Selatan, pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu permasalahan bagi orang tua siswa. Dimana anak-anak lebih banyak bermain daripada belajar di rumah, dan para orang tua banyak yang tidak faham dengan mata pelajaran yang di terima oleh siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. matematika sering disebut dengan pelajaran yang sulit karena banyak bermain dengan angka-angka, mulai dari satuan, puluhan hingga ratusan. Namun, pembelajaran jarak jauh seharusnya tidak menjadi alasan malas belajar melainkan menjadi semangat belajar karena dapat melihat banyak referensi materi pembelajaran baik dari internet atau youtube. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menjadi salah satu jalan alternatif bagi siswa untuk mempermudah pelajaran seperti contoh penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika. permainan ini dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja setelah kelas online selesai. Materi yang digunakan dapat berupa materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian sesuai dengan tingkatan kelas.

Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Matematika merupakan pelajaran yang berjenjang, artinya memiliki tingkatan-tingkatan mulai dari yang mudah sampai tingkatan yang paling sulit. Pandemi tidak menjadi alasan untuk tidak belajar, justru dapat memperdalam materi yang belum diketahui. Dengan adanya permainan ular tangga diharapkan dapat

menambah semangat anak-anak dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Menurut (MENTARA, MARHADI, & KUNGKU, 2017) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5 – 6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Menurut Kusumawardhana dalam (Salam, Safei, & Jamilah, 2019) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan untuk anak – anak terdiri atas papan permainan dimainkan oleh sejumlah orang (2 orang atau lebih). Ular tangga dapat menjadi alat untuk membangun komunikasi iteraktif antar pemain. Kegiatan bergembira belajar matematika dengan bermain game ular tangga dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak dalam pelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

## METODE

Proses pelaksanaan permainan ular tangga dimulai dari persiapan materi yang akan disampaikan dan bahan-bahan yang digunakan pada saat permainan berlangsung. Materi yang digunakan yaitu materi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Mengingat banyak anak-anak yang tingkatannya masih di bawah SMP dan terdapat pula yang baru kelas 1 SD sehingga soal yang diberikan yaitu soal dasar-dasar pelajaran matematika. Kegiatan Bergembira Belajar Matematika Dengan Bermain Game Ular Tangga dilakukan pada Hari Selasa 9 Februari 2021, Pukul 16.30 sampai 18.00 WITA yang bertempat di sekretariat Karang Taruna Sapu Lidi Kelurahan Kemuning RT. 17 RW. 04 Banjarbaru Selatan. Target sasaran kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja yang di sekitar Kelurahan Kemuning RT. 17 RW. 04. Permainan dilaksanakan dengan pembentukan tim yang setiap timnya terdiri dari 2 orang anak yang dipasangkan secara acak. Sebelum melaksanakan permainan anak-anak dan remaja karang taruna yang hadir dihimbau untuk selalu menggunakan masker dan menerapkan protokol kesehatan. Setelah pembagian tim, permainan dimulai dengan melemparkan dadu yang sudah disediakan. Didalam proses permainan sudah disiapkan beberapa pertanyaan yang terkait dengan soal-soal matematika. Setelah permainan selesai sebagai kegiatan penutup dilakukan pemberian hadiah oleh kelompok yang menang dan pembagian komsumsi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia anak-anak adalah bermain karena bermain merupakan salah satu kegiatan yang di sukai baik anak-anak maupun orang dewasa. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan dapat menimbulkan semangat dan motivasi. Menurut (Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih, 2013) mengatakan bahwa dengan permainan, peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik terlibat aktif dalam pembelajaran. Permainan juga berfungsi untuk memperkuat rasa percaya diri sekaligus mengasah kecerdasan.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri dilaksanakan di Kelurahan Kemuning RT.17 RW.04 disambut dengan hangat oleh masyarakat sekitar. Sebelum dimulainya kegiatan yang akan dilakukan telah dilakukan wawancara dengan ketua RT dan permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan di wilayah tersebut.



Gambar 1. Wawancara dengan ketua RT.17

Setelah dilakukannya wawancara dengan ketua RT diketahui terdapat beberapa idenfikasi masalah yang ada di Kelurahan Kemuning khususnya di RT.17 RW.04, didapatkan bahwa rendahnya semangat anak-anak dan remaja dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Ditambah lagi dengan keadaan dimana anak-anak harus belajar secara Daring selama masa pandemi covid-19. Sehingga semangat mereka untuk belajar menjadi rendah.

Maka kegiatan bergembira belajar matematika dengan bermain game ular tangga merupakan salah satu solusi untuk mengatasi anak-anak dan dapat menumbuhkan kembali semangat anak-anak dalam belajar matematika. di sisi lain permainan ular tangga merupakan permainan lama yang sudah banyak diketahui oleh anak-anak dan remaja, sehingga mereka memiliki rasa ingin tahu untuk mengikuti kegiatan tersebut.



Gambar 2. Proses pembuaan media ular tangga



Gambar 3. Praktik bermain ular tangga



Gambar 4. Pemberian hadiah kepada kelompok yang menang

## KESIMPULAN

Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Matematika merupakan pelajaran yang berjenjang, artinya memiliki tingkatan-tingkatan mulai dari yang mudah sampai tingkatan yang paling sulit. Sejak munculnya kasus pasien Covid-19 di Indonesia pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kebijakan untuk belajar dan bekerja dari rumah. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif bagi siswa untuk mempermudah pelajaran seperti contoh penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika. Dengan adanya permainan ular tangga diharapkan dapat menambah semangat anak-anak dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

## PENGHARGAAN

Terimakasih kepada seluruh masyarakat Kelurahan Kemuning RT.17 RW.04 yang telah banyak membantu untuk melancarkan kegiatan KKN Mandiri serta teman-teman kelompok 1 yang telah bekerjasama sangat baik dalam me (Salam, Safei, & Jamilah, 2019)laksanakan kegiatan KKN Mandiri Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

## DAFTAR PUSTAKA

- MENTARA, H., MARHADI, & KUNGKU, C. (2017). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR (SD) MODEL TERPADU MADANI. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education* Volume VII, Nomor 2.
- Nugroho, P. A., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MATERI GAYA. *Jurnal Pendidikan Fisika* (2013) Vol.1 No.1.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM SARAF. *Jurnal Al-Ahya* Volume 1 Nomor 1.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh topik penyakit coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif* Volume 2 Nomor 1.