

PENDAMPINGAN KEGIATAN PELATIHAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

**Siti Muspiroh¹, Linda², Badri Munawar, Asep Saefullah Kamali³, Ismi Widyaningrum⁵,
Ira Asyura⁶, Arina Nur Indriani⁶, Usep Saepul Mustakim⁷, Moh. Fikri Tanjil Mutaqin⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7}STKIP Syekh Manshur, ⁸Universitas Bina Bangsa

Surel: ¹muspirohsiti125@gmail.com, ²linda90linda@gmail.com, ³badri.munawar02@gmail.com,
⁶arinanurindriani08@gmail.com, ⁷usepsam@gmail.com, ⁸netfikri8@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 02-07-2024
Perbaikan: 10-07-2024
Diterima: 19-07-2024

Kata Kunci:

Pelatihan Matematika,
Permainan Ular Tangga

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit bagi sebagian anak. Karena, mereka menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang memusingkan dan sulit untuk di mengerti. Namun, anak tidak akan mendapatkan kesulitan jika anak tersebut mau dan percaya diri dalam belajar matematika. Dalam jurnal ini penulis akan menjelaskan kesulitan belajar matematika di kampung Cikadu Indah desa Tanjung Jaya yang bertempat di posko 5. Tujuan pelatihan matematika menggunakan ular tangga ini yaitu untuk mempermudah anak dalam belajar matematika dan menarik minat anak dalam belajar matematika. Dengan menggunakan media ini anak akan merasa tertantang karena dalam media ini akan ada soal yang harus dijawab oleh anak. Selain anak bermain anak juga akan belajar serius tetapi santai metode yang digunakan yaitu metode demonstrasi dimana metode ini yaitu metode yang menggunakan alat peraga yang ditujukan dan diperlihatkan untuk anak. Alasan metode ini digunakan karena anak butuh sesuatu yang konkrit. Sebagian anak sulit belajar matematika karena dalam proses belajarnya kebanyakan abstrak. Anak sulit menerima sesuatu yang abstrak mereka butuh yang nyata. Metode demonstrasi adalah metode yang menunjukkan sebuah gambar atau bentuk yang nyata. Untuk mendapatkan hasil yang didapat penulis melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelatihan akan terus dilakukan sampai membuahkan hasil. Hasil dari pelatihan ini yaitu untuk menumbuhkan kecintaan terhadap matematika melalui media permainan ular tangga.

Corresponding Author: Siti Muspiroh

PENDAHULUAN

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi ET, 1980 :148) dalam jurnal (Nur Rahmah hal 2, 2013). Dari kutipan tersebut, pelajaran matematika adalah pelajaran berfikir, menalar dan menghafal bukan hanya teori saja. Jawaban dari soal matematika tidak asal jawabannya harus real tidak mengarang atau harus dengan jawaban yang nyata. Matematika merupakan salah satu

cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini (*Muhammad Daut Siagian, 2016*). Matematika selain sebagai cabang ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi dalam kehidupan sehari-hari pun matematika dibutuhkan. Semua hal dalam kehidupan tidak bisa lepas dari matematika, bahkan dalam pelajaran yang lain pun akan ada sangkut pautnya dengan matematika. Belajar matematika tidak harus sampai mendalami jika dasarnya kita sudah mengerti secara otomatis kedepannya akan mudah dalam belajar matematika. Anak sulit dalam belajar matematika kebanyakan karena pengajar yang salah metode atau sikap tidak sabarnya pengajar dalam mengajarkan matematika itu sendiri. Ada saja pengajar yang pada saat mengajarkan matematika secara tidak langsung anaknya ingin cepat bisa, padahal dalam belajar matematika ada proses yang harus dilakukan secara perlahan supaya anak paham. Hal tersebut juga harus didampingi dengan media yang mendukung dalam proses belajar tersebut agar anak tidak bosan dalam belajar khususnya pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika, jika anak mengalami kesulitan belajar dianggap sebagai sebuah hal yang biasa dan sudah realita umumnya seperti itu. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan pelajaran yang menjadi momok menakutkan bagi anak-anak. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sulit untuk dipahami karena abstrak, tidak saja oleh siswa tingkat sekolah dasar bahkan hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Namun, jika diteliti lebih lanjut, kesulitan belajar anak merupakan masalah yang harus ditanggulangi sejak dini karena akan mempengaruhi anak dalam karir akademik selanjutnya (Ety Mukhlesi Yeni, 2015)

Dari kutipan diatas menunjukkan bahwa penggunaan media atau alat peraga sangat dibutuhkan dalam belajar matematika, karena matematika itu abstrak jadi penggunaan benda untuk mempermudah pembelajaran dibutuhkan apalagi untuk kelas rendah. Untuk pengajar sekarang harus kreatif dalam menggunakan atau membuat media belajar. Tujuan pembuatan jurnal ini yaitu untuk menginformasikan kepada pengajar atau masyarakat bahwa pada saat proses mengajar matematika dibutuhkan media untuk membantu dan menumbuhkan suasana yang menyenangkan dengan dibuatnya media permainan dalam proses belajar.

METODE PELAKSANAAN

Dalam jurnal ini jenis pengabdian yang diambil penulis yaitu pelatihan matematika dengan media permainan ular tangga. Dimana dalam media tersebut akan ada beberapa soal yang dicantumkan dalam nomor dan peserta atau anak menjawab soal matematika tersebut. Untuk soalnya penulis menggunakan soal matematika umum, (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan). Media ini juga bisa diganti mata pelajarannya dan bisa digunakan semua mata pelajaran tinggal diganti soalnya saja. Ular tangga adalah suatu media permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan papan yang serupa dengan permainan monopoli, ludo, dan sebagainya. Papan yang digunakan berupa gambar yang berbentuk persegi serta terdapat gambar ular dan tangga (Imaliyah, 2018); (Salamet al, 2019) dalam jurnal Dina Ratna Kumala dkk, 2020. Tujuan penggunaan media dengan permainan ular tangga ini yaitu agar anak bisa belajar sambil bermain dan menyenangkan apalagi belajar matematika. Anak akan merasa matematika ini menyenangkan dan mudah karena terdapat permainan dalam proses belajarnya, tidak membuat jenuh juga terhadap anak. Metode yang digunakan yaitu metode demonstrasi, menurut Djamarah (2013: 90) Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya atau tiruan, yang disertai dengan penjelasan lisan (dalam jurnal Dede Salim Nahdi dkk, 2018). Jika proses pembelajaran menggunakan media, anak akan melihat dan lebih paham dalam pembelajaran yang diajarkan juga menyenangkan untuk penglihatan apalagi diselingi dengan permainan. Untuk lokasi yang kita ambil yaitu di kampung Cikadu Indah desa Tanjung Jaya kec Panimbang posko 05 KKN-T. Kebanyakan sasaran yang diambil yaitu SD dan MI yang ada di daerah sekitar. Waktu dimulai pada tanggal 20 Agustus 2023 setiap pukul 14.00 dan 19.00. jumlah yang belajar diposko tidak terlalu banyak karena kendala mereka yaitu tempat yang terlalu jauh dengan letak rumah. Sebelumnya kita sudah mengusahakan menuju lokasi terdekat anak-anak. Tetapi, tetap saja minat anaknya kurang dan dorongan dari orang tua juga tidak terlalu mengusahakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat selama melakukan pengabdian lumayan berpengaruh dalam belajar khususnya matematika dengan menggunakan permainan ular tangga. Dari 12 anak ada 10 yang berhasil dalam belajar matematika, itupun pelajaran matematika umum. Contohnya seperti pengurangan, perkalian, pembagian dan penjumlahan beruntun, segi banyak beraturan dan masih banyak lagi karena sesuai dengan kelasnya masing-masing. Dalam pembelajarannya terkadang menyesuaikan dengan keinginan anak tersebut. Tidak ditentukan oleh pengajarnya, karena penulis memberikan kebebasan terhadap anak untuk memilih sesuai kemauannya. Respon masyarakat mengenai belajar sore sangat bagus, karena mereka merasa pembelajarannya terbantu dengan adanya KKN-T ini. Alasan penulis mengambil judul ini karena masih banyak anak yang belum paham akan pembelajaran matematika dan masih banyak belajar matematika yang tidak sesuai dengan kelasnya. Sebelum penulis melakukan pembelajaran penulis menanyakan dulu pembelajaran yang sudah diajarkan disekolah dan pembelajaran yang belum dipahami.



Gambar 2. kegiatan pembelajaran dengan permainan ular tangga

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pengabdian yang telah dilakukan penulis kepada masyarakat yaitu dalam pembelajaran matematika harus diajarkan dari dasar terlebih dahulu. Jangan dulu langsung ke tingkat yang lebih tinggi dulu ajarkan dasarnya sampai bisa. Bimbingan orang tua juga dibutuhkan dalam proses belajar anak jangan hanya mengandalkan guru saja. Guru hanya mengajar diluar rumah untuk selebihnya orang tua. Untuk orang tua harus bisa membuat jadwal terhadap anak agar lebih teratur dalam menlakukan kegiatannya. Jangan sampai mengabaikan kegiatan anak, biasanya anak yang diabaikan akan merasa bebas sehingga tidak peduli sekitar entah itu merugikan atau menguntungkan diri sendiri dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur Rahmah, 2013, Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika, Al-Khawariz : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Ety Mukhlesi Yeni, 2015, Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar, Jupendas.
- Ratna Kumala, Zaidatur Rohmah, Muhammad KrisYuan Hidayatullah, 2020, Jurnal Pengabdian Masyarakat, E-Journal Unhawa.
- Dede Salim Nahdi, Devi Afriyuni Yonanda, Nurul Fauziah Agustin, 2018, Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA, Jurnal Cakrawala Pendas.