

Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6

Della Septania Fachrudi ¹⁾, Marsidi ²⁾, Ika Hesti Agustin ³⁾

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Argopuro

³⁾ Program Studi Matematika, Universitas jember

marsidiarin@gmail.com

ABSTRAK: Literasi numerasi merupakan keterampilan inti yang diperlukan oleh anak dan dievaluasi sebagai kontribusi signifikan dalam kemampuan kognitif seseorang. Literasi dan numerasi merupakan aspek penting dari pendidikan dasar. Penelitian ini menyelidiki bagaimana menggunakan media pembelajaran, khususnya permainan papan Ular Tangga untuk meningkatkan kedua keterampilan tersebut. Melalui pendekatan kreatif dan interaktif, Ular Tangga mendorong keterampilan matematika, membaca dan menulis serta pengayaan kosakata. Mengintegrasikan permainan papan ini ke dalam kurikulum sekolah dasar memberikan kesempatan kepada guru untuk mengajarkan berbagai konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Studi ini mengkaji efektivitas ular tangga dalam mendorong pengembangan literasi dan numerasi pada anak usia dini dan memberikan implikasi penting bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dalam konteks pendidikan dasar.

Kata kunci : Literasi, Numerasi, Permainan Ular Tangga, Pendidikan Dasar

ABSTRACT: *Literacy is a core skill required by a child and is evaluated as a significant contribution to a person's cognitive abilities. Literacy and numeracy are important aspects of primary education. This study investigated how to use learning media, specifically the board game Snakes and Ladders, to improve both skills. Through a creative and interactive approach, Snakes and Ladders encourages math, reading, and writing abilities, in addition to vocabulary enrichment. Integrating these board games into the elementary school curriculum gives teachers the opportunity to teach a variety of concepts through fun learning experiences. This study examines the effectiveness of snakes and ladders in encouraging the growth of literacy and early childhood numeracy and offers significant implications for the growth of more effective teaching methods in the context of primary education.*

Keywords: *Literacy, Numeracy, Snakes and Ladders Game, Basic Education.*

PENDAHULUAN

Literasi numerasi (Aryani et al., 2022) berisi dua istilah yang mempunyai arti berbeda jika terpisah. Selain itu, literasi numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan argumen. Penerapan adalah proses mengevaluasi dan memahami ucapan dengan memodifikasi simbol bahasa dan matematik ada dalam rutinitas sehari-hari, lalu menyampaikan pernyataan ini secara tafsiran atau tertulis (Ekowati et al., 2019). Literasi adalah kombinasi kemampuan seseorang untuk berhitung, memecahkan masalah, menulis, berbicara, dan membaca pada tingkat pengetahuan tertentu (Bambang Suharto et al., 2022). Pembelajaran matematika generasi milenial lebih dari sekadar meningkatkan kemampuan berhitung. Ini karena mereka tidak memiliki kemampuan berhitung yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Perhitungan hanyalah sebagian kecil dari matematika (Allinda Hamidah, 2018). Semua jenjang

pendidikan terutama di sekolah dasar, membutuhkan kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memeriksa data dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, diagram, dll., untuk memecah masalah rutin dengan menggunakan berbagai jenis simbol dan angka yang berhubungan dengan kemampuan basis matematika (Rachma, 2023). Hubungan antara literasi dan ular tangga sangat penting bagi lingkungan belajar anak. Permainan ini tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Menggunakan kotak dengan kata-kata, instruksi atau pertanyaan, Ular Tangga memperkaya kosa kata, mendorong anak-anak untuk membaca lebih aktif dan mendorong menulis kreatif. Saat mereka melanjutkan ke bagian berikutnya, anak-anak didorong untuk memahami, menafsirkan dan menggunakan informasi yang ditemukan dalam permainan, memperkuat keterampilan membaca mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang mempengaruhi lingkungan belajar, keadaan, dan lingkungan yang dirancang dan dibuat oleh guru. Ada banyak alat untuk belajar saat ini. Salah satunya adalah permainan Ular Tangga yang jika dirancang dengan baik dapat dijadikan sebagai permainan edukasi. Menurut (Kaltsum, 2017) Materi permainan edukatif meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa serta mendorong pembelajaran aktif. Ular Tangga merupakan permainan yang menggunakan papan permainan, pion, dan dadu dan masih sangat populer di kalangan pelajar. Pasalnya, permainannya sederhana, mudah dimainkan, dan murah. Bisa juga dijadikan permainan edukatif untuk diajarkan di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dengan memberikan beberapa tugas penting, Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui "ular tangga". Pertama, tujuan utamanya adalah menciptakan metode pendidikan yang inklusif dan efektif bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil. Dengan membekali siswa dengan media pembelajaran yang mudah diakses dan familiar seperti ular tangga, penelitian ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan membaca dan matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Kami berharap pendekatan ini akan membantu siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengatasi hambatan dalam mengakses sumber daya, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika dan bahasa. Tujuan kedua dari analisis ini adalah untuk memahami seberapa efektif media pembelajaran "ular tangga" dalam memperkuat kemampuan siswa untuk membaca dan menulis. Penelitian ini meningkatkan pemahaman tentang efektivitas metode ini dalam memperbaiki pengetahuan dan pemahaman matematika siswa dengan melakukan evaluasi hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan framework. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan metode pengajaran tetapi juga memberikan masukan berharga bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam mengembangkan pendekatan pendidikan yang personal dan inklusif bagi siswa.

Menggunakan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana perangkat pendidikan yang tepat dan tepat dapat memperbaiki keterampilan literasi dan numerasi siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar. SD Negeri Sukorejo 6, metode ini dipilih karena dianggap sebagai salah satu cara untuk membantu siswa memahami

tentang literasi numerasi. Sasaran pengabdian ini adalah siswa sekolah dasar di usia yang sangat membutuhkan instruksi yang tidak hanya bergantung pada buku tematik (Perdana & Suswandari, 2021), tetapi juga membutuhkan pembelajaran di luar kelas yang menarik dan menyenangkan. Hasil ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum atau kurikulum yang disesuaikan dengan konteks nasional memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bilangan, barisan, kosa kata dan aturan terkait. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas alat pengajaran ular tangga dalam meningkatkan literasi dan numerasi, namun juga memberikan landasan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih komprehensif dan berdampak tinggi pada pendidikan pedesaan.

PERMASALAHAN

Hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan kampus mengajar Angkatan 6 di SD Negeri Sukorejo 6, terutama di kelas 4, 5 dan 6, di mana ada 14 siswa namun hanya 8 siswa yang mengikuti kegiatan ini. Didapatkan bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mengakses sumber daya pendidikan yang memadai. Keterampilan berhitung dan literasi perlu ditingkatkan; Siswa mengalami kesulitan untuk mengembangkan keterampilan berhitung dan literasi mereka. Penggunaan angka, penggunaan konsep matematika, atau pemahaman bahasa mungkin merupakan area yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, memperkenalkan konsep-konsep ini ke dalam lingkungan yang familiar dan menarik, seperti permainan ular atau tangga, akan membantu mereka lebih memahami angka, urutan, dan aturan. Interaksi langsung dengan papan permainan meningkatkan pemahaman tanpa terlalu bergantung pada materi tertulis. Menggunakan materi pembelajaran yang sesuai konteks; Penting bagi siswa untuk memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang relevan dengan kenyataan mereka. Perangkat pembelajaran literasi dan numerasi seperti Ular Tangga dapat dibuat dengan menggunakan cerita, gambar dan konsep yang familiar bagi anak, seperti kehidupan sehari-hari di desa, lingkungan alam dan aktivitas. Hal ini semakin mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran, karena konteks yang familiar membuat pembelajaran menjadi relevan dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti Ular Tanga yang mengintegrasikan membaca, menulis, dan berhitung, siswa dapat menjadi lebih terlibat, mengembangkan keterampilan, dan memperluas wawasan mereka tanpa bergantung pada sumber daya yang terbatas.

METODE PELAKSANAAN

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam desain penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data dari lingkungan alami dan menggunakan penelitian sebagai alat utama untuk menemukan fenomena dalam konteks komprehensif (Fadli, 2021). Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena kontemporer baik secara alami maupun buatan, melalui penekanan di sifat, tingkat kualitas, dan hubungan antara usaha.

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Sukorejo 6 Kabupaten Bondowoso pada bulan Agustus sampai dengan Desember 2023. Metode pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan program meliputi perencanaan pemilihan materi yang akan digunakan, pengembangan materi Ular Tangga, dan pelaksanaan materi Ular Tangga kepada siswa. Pertama, penelitian ini diawali dengan

observasi mendalam terhadap lingkungan dan situasi siswa untuk memahami secara utuh permasalahan dan kebutuhan literasi mereka. Hal ini mencakup interaksi langsung dengan siswa, guru, dan masyarakat untuk memahami konteks budaya, keterampilan literasi dan numerasi, serta kesulitan belajar. Pengamatan kemudian digunakan untuk membuat alat pengajaran ular tangga yang dimaksudkan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Media-media tersebut dibuat dengan cerita, gambar, dan konsep yang akrab bagi siswa. Setelah media ditetapkan, eksperimen terbatas dilakukan terhadap siswa untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan literasi dan pemahaman matematika. Data hasil observasi, untuk menilai pengaruh dan keberhasilan media pembelajaran Ular Tangga dalam membantu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, interaksi dan eksperimen akan dianalisis secara deskriptif. Memberikan wawasan berharga tentang cara terbaik untuk memperbaiki keterampilan literasi dan numerasi di lingkungan pendidikan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mencakup pemahaman lebih dalam tentang konteks siswa serta pembuatan media yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

PELAKSANAAN

Langkah-langkah program sebagai berikut:

1. **Pemilihan Materi yang Relevan:** Materi yang dipilih hendaknya dipilih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan usia anak-anak yang ditargetkan. Misalnya, pengenalan huruf, membaca soal yang telah disediakan, pemahaman konsep matematika dasar, dan sebagainya.
2. **Desain Papan Permainan:** Dibuat papan ular tangga yang menarik dengan pertanyaan-pertanyaan seputar literasi dan numerasi. Setiap anak yang bermain harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kotak yang mereka jatuhinya.
3. **Pengenalan Konsep Melalui Permainan:** Saat anak-anak bermain ular tangga, mereka harus menjawab pertanyaan literasi atau numerasi yang terdapat di setiap kotak. Ini membantu mereka mengasah kemampuan mereka secara interaktif.
4. **Penguatan Materi Lewat Diskusi:** Setelah permainan selesai, dilakukan diskusi tentang jawaban yang benar dan konsep yang diperkenalkan melalui pertanyaan pada papan permainan. Diskusi ini membantu memperkuat pemahaman anak-anak.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga

Siswa secara bergantian mengadu dadu yang, kemudian menghitung jumlah dadu yang didapat dan berjalan berdasarkan dadu. Setiap berhenti pada kotak yang berisi tantangan, maka siswa tersebut harus menyelesaikan tantangan terlebih dahulu sebelum melanjutkan permainan kepada siswa selanjutnya. Jika siswa mendapatkan kartu soal atau challenge maka, maka siswa wajib mengambil 1 kartu soal atau challenge yang telah disediakan kemudian menjawab soal yang tertera pada kartu. Apabila siswa tidak mampu menjawab tantangan atau pertanyaan yang diterima, maka siswa tersebut akan mendapat sanksi yang disepakati bersama rekannya yaitu mundur sebanyak tiga kotak. Setiap siswa yang berhasil menjawab tantangan atau soal dan sampai pada kotak finish, maka ia akan dikatakan sebagai pemenang permainan ini.



Gambar 2. papan permainan ular tangga

Kartu soal	Kartu challenge
$25 + 25 =$	Sebutkan 3 jenis alat musik!
Kartu soal	Kartu challenge
$34 + 40 =$	Sebutkan 5 hewan yang hidup di air!
Kartu soal	Kartu challenge
$57 - 15 =$	Bagaimana cara kita menjaga lingkungan agar tetap bersih?
Kartu soal	Kartu challenge
$82 - 28 =$	apa kitab suci agama islam?
Kartu soal	Kartu challenge
$5 \times 6 =$	Sebutkan 3 alat elektronik yang pernah kamu gunakan!
Kartu soal	Kartu challenge
$7 \times 8 =$	Apakah yang dimaksud sampah organik? sebutkan contohnya!
Kartu soal	Kartu challenge
$28 : 4 =$	Apakah yang dimaksud sampah non organik?
Kartu soal	Kartu challenge
$36 : 6 =$	Apakah antonim dari kata "besar"?
Kartu soal	Kartu challenge
$11 + 4 - 7 =$	Apakah sinonim dari kata "flora"?
Kartu soal	Kartu challenge
$5 + 3 \times 7 =$	Bagaimana cara menjaga kesehatan gigi?
Kartu soal	Kartu challenge
$45 - 48 : 4 =$	Sebutkan fungsi tulang!

Gambar 3. kartu soal dan kartu challenge

HASIL DAN LUARAN

Permainan ular tangga digunakan sebagai alat untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Ini terbukti ketika permainan digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan temuan oleh (Aryani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memiliki kemampuan lebih baik dalam komputasi, meskipun siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Siswa akan memahami dan memahami bahan kursus ini. Strategi yang digunakan dan dukungan dari guru, orang tua, dan kepala sekolah siswa dapat membantu siswa memahaminya (Feriyanto, 2022). Selain itu, ketika siswa belajar bermain ular tangga melalui demonstrasi dan permainan, mereka menjadi sangat antusias karena belajar sambil bermain permainan. Namun, mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang menguji kemampuan komputasi mereka. Dengan menggunakan ular tangga untuk mengajar matematika, melibatkan siswa secara aktif dapat mendorong siswa untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan kemampuan (Ferryka, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas siswa memperoleh pengetahuan tambahan dan pemahaman yang lebih baik tentang literasi numerasi. Media pembelajaran "Ular Tangga" dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi sambil menarik perhatian mereka. Karena pelajaran diberikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, siswa tidak bosan atau lelah selama pelajaran, dan mereka juga lebih tertarik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Allinda Hamidah. 2018. Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia*, 10(02), 157–162. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v10i02.70>
- Aryani, I., Nadia, R., Susanti, M., Musriandi, R., Irfan, A., Farissi Hamama, S., & Maulida, M. 2022. Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas UNAYA*, 3(2), 37–41. www.jurnal.abulyatama.ac.id/xxxxxxx
- Bambang Suharto, Aji Akbar Firdaus, Damar Kristanto, Novianto Edi Suharno, Dimas Fajar Uman Putra, & Vicky Andria Kusuma. 2022. Pengaruh Kemampuan Literasi Mahasiswa Universitas Airlangga Di Berbagai Bidang Keilmuan. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 6(2), 325–333. <https://doi.org/10.20473/jlm.v6i2.2022.325-333>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. 2019. Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Fadli, M. R. 2021. Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Feriyanto, F. 2022. KURIKULUM MERDEKA BELAJAR Menteri Pendidikan Kebudayaan Ristekdikti menetapkan kebijakan. *Jurnal Gammath*, 07(02), 86–94.
- Ferryka, P. Z. 2018. Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Kaltsum, H. U. 2017. Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol*, 19–24.
- Perdana, R., & Suswandari, M. 2021. Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Rachma, R. 2023. Kajian literatur: kemampuan numerasi pada perkembangan peserta didik di lingkungan sekolah. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 2(1), 7. <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v2i1.1456>

