

## PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKASI DI SD NEGERI 89 SELUMA

Bella Arsita Rosa<sup>1</sup>, Septina Lisdayanti<sup>2</sup>, Hafiz Gunawan<sup>3</sup>  
[bellaarsitarosa23@gmail.com](mailto:bellaarsitarosa23@gmail.com)<sup>1</sup>, [septinalisdayanti@umb.ac.id](mailto:septinalisdayanti@umb.ac.id)<sup>2</sup>, [hafizgunawan@umb.ac.id](mailto:hafizgunawan@umb.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

### ABSTRAK

Literasi dan numerasi menjadi kompetensi esensial bagi perkembangan anak dan dianggap sebagai kontribusi signifikan dalam kemampuan kognitif. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran, terutama permainan papan ular tangga, untuk meningkatkan kedua keterampilan tersebut pada tingkat pendidikan dasar. Dengan pendekatan kreatif dan interaktif, ular tangga terbukti mendorong pengembangan keterampilan matematika, membaca, menulis, dan memperkaya kosa kata. Integrasi permainan ini dalam kurikulum sekolah dasar memberikan kesempatan untuk mengajarkan berbagai konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Studi ini mengevaluasi efektivitas ular tangga dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak, serta 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 and numeracy are essential competencies for children's development and are considered a significant contribution to cognitive abilities. This research explores the use of learning media, especially the snakes and ladders board game, to improve these two skills at the basic education level. With a creative and interactive approach, snakes and ladders are proven to encourage the development of math, reading, writing and vocabulary skills. The integration of this game in the elementary school curriculum provides an opportunity to teach various concepts through a fun learning experience. This study evaluates the effectiveness of snakes and ladders in improving children's literacy and numeracy, and provides important implications for the development of more effective teaching methods in primary education contexts.*

**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). Hubungan antara literasi, numerasi 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 hitung hitungan. Menggunakan kotak dengan kata-kata, instruksi atau pertanyaan, Ular Tangga memperkaya kosa kata, mendorong anak-anak untuk membaca lebih aktif. 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. 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". Tujuan utamanya adalah menciptakan metode pendidikan yang inklusif dan efektif bagi siswa yang tinggal di daerah perdesaan. 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.

## **METODE PENELITIAN**

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam desain penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data dari siswa/i dan menggunakan penelitian sebagai alat utama untuk menemukan fenomena dalam konteks komprehensif (Fadli, 2021). Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 89 selama pada bulan februari sampai dengan bulan juni 2024. 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 situasi siswa/i untuk memahami secara utuh permasalahan dan kebutuhan literasi mereka. Hal ini mencakup interaksi langsung dengan siswa/i untuk memahami 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 gambar, dan konsep yang akrab bagi siswa. Setelah media ditetapkan, eksperimen terbatas dilakukan terhadap siswa untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan literasi dan pemahaman matematika. 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.

### 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.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga

Siswa secara bergantian melempar dadu kemudian menghitung jumlah dadu yang didapat dan berjalan berdasarkan dadu. Setiap berhenti pada kotak yang berisi tantangan literasi dan numerasi, maka siswa tersebut harus menyelesaikan pertanyaan terlebih dahulu sebelum melanjutkan permainan kepada siswa selanjutnya. Jika siswa mendapatkan pertanyaan literasi maka siswa wajib menjawab pertanyaan yang telah disediakan dan begitu juga sebaliknya. Apabila siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diterima, maka siswa tersebut belum dapat melanjutkan kekotak selanjutnya. Setiap siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dan sampai pada kotak finish, maka ia akan dikatakan sebagai pemenang permainan ini.



Gambar 2. papan permainan ular tangga

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

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. Strategi yang digunakan dan dukungan dari guru, orang tua, dan kepala sekolah dapat membantu siswa memahaminya (Feriyanto, 2022). Selain itu, ketika siswa belajar bermain ular tangga melalui 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).

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 89 Seluma menunjukkan bahwa model pembelajaran melalui permainan ular tangga edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Permainan ular tangga edukasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif, dalam permainan ini, siswa bermain secara berkelompok dan bergantian melempar dadu untuk maju ke kotak berikutnya. Setiap kotak berisi pertanyaan yang harus dijawab. Jika jawaban benar, siswa dapat melanjutkan, namun jika salah, mereka belum bisa maju ke kotak berikutnya. Metode ini membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi. Hal ini dikarenakan siswa secara aktif terlibat dalam permainan dan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran. Kelebihan dari metode ini termasuk peningkatan motivasi, interaksi antar siswa, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan, seperti persiapan yang memerlukan waktu lebih lama dan tidak semua siswa mungkin merespon dengan baik terhadap metode ini. Ada juga tantangan dalam menyampaikan materi yang lebih kompleks melalui permainan secara keseluruhan, penggunaan permainan ular tangga edukasi di SD Negeri 89 Seluma berhasil meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan di atas 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. mengenai peningkatan kemampuan literasi dan numerasi melalui model pembelajaran permainan ular tangga edukasi menunjukkan hasil yang positif. Metode ini berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah yang dihadirkan dalam permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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](http://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.