
ULTRASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SD UPT NEGERI 064983 MEDAN

Imelda¹, Charmelita Saragi²

¹Universitas Katolik Santo Thomas

²Universitas Katolik Santo Thomas

imelda@ust.ac.id,
charmelitaaprilianti2020@gmail.com

Abstrak

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun saat ini penggunaan teknologi menjadi primadona bagi anak-anak. Namun, permainan ular tangga masih tetap ada. Permainan ular tangga menjadi salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. ULTRASI Ular Tangga Literasi dan Numerasi menjadi salah satu contohnya. Tujuan kegiatan ULTRASI ini antara lain (1) Mengembangkan dan mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran agar tetap dikenal oleh anak-anak dan (2) Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Langkah-langkah kegiatan ULTRASI di SD Negeri 064983 Gaperta antara lain: (1) tahap persiapan, dalam tahap persiapan permainan ULTRASI ada beberapa hal yang dipersiapkan antara lain papan permainan, kartu-kartu pertanyaan berkaitan literasi dan numerasi, kartu-kartu jawaban dan dadu. Siswa juga diberikan pre-test. Papan permainan dicetak dalam spanduk berukuran 2 x 1,5 m. (2) tahap pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan siswa kelas V-A dan kelas V-B membentuk kelompok masing-masing terdiri dari 6-7 orang, setiap tim secara bergantian memutar dadu dan satu orang perwakilan berjalan di papan permainan sesuai dadu, setiap kali berhenti pada tantangan maka siswa akan mengambil kartu soal dan menjawab soal tersebut. Jika jawaban salah maka siswa akan mundur sejumlah dadu tadi. Demikian seterusnya. (3) tahap evaluasi. Pada tahap ini siswa diberikan soal literasi dan numerasi sebagai post-test. Kegiatan ULTRASI ini dilakukan dengan bimbingan mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 7 yang bertugas di SD Negeri 064983 Gaperta. Peserta permainan Ular tangganya adalah siswa kelas V-A dan V-B yang berjumlah 66 orang. Hasilnya diperoleh bahwa permainan ular tangga berlangsung dengan baik. Siswa senang dan bahagia. Hasil post-test diperoleh bahwa rata-rata kemampuan literasi dan numerasi siswa meningkat.

Kata Kunci: Permainan, Ular Tangga, Literasi, Numerasi

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pembelajaran literasi dan numerasi saat ini menjadi pusat perhatian

pemerintah. Penguatan literasi dan numerasi sangat penting bagi siswa karena keterampilan literasi dan numerasi diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan modern. Literasi dan Numerasi di UPT SD Negeri 064983 Gaperta Medan termasuk dalam

kategori sekolah dengan tingkat literasi dan numerasi yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil nilai pre-test AKM siswa yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan. Pada era reformasi sekarang ini, kemampuan literasi numerasi yang harus dimiliki siswa untuk melatih agar terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah dalam matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Oleh sebab itu, kemampuan literasi numerasi matematis siswa perlu terus dilatih sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah yang ia hadapi (Sinabang, Simanjuntak, Imelda, 2023).

Pada tanggal 14 Maret 2024 dilaksanakan pre-test terkait literasi dan numerasi sebelum melakukan kegiatan Ultrasi kepada siswa kelas V. Berikut deskripsi hasil pre-test literasi dan numerasi tersebut.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pre-test Literasi dan Numerasi

Nilai	Literasi	Numerasi
N	15	15
Tertinggi	70	40
Terendah	30	10
Rata-rata	51,33	30,67
St. Deviasi	87,4 days 11,72	12,66

Berdasarkan tabel 1 di atas diperoleh bahwa siswa di SD Negeri 064983 Gaperta Medan memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang rendah dengan nilai rata-rata pre test AKM literasi 51,33 dan nilai rata-rata pre-test numerasi 30,67. Beberapa hal yang menjadi penyebab rendahnya literasi dan numerasi siswa antara lain rendahnya motivasi siswa untuk belajar, siswa belum terbiasa mengerjakan soal-soal literasi dan numerasi. Hal ini dikarenakan siswa masih terbiasa menyelesaikan soal-soal rutin yang terpaku pada jalan dan prosedur pengerjaan yang monoton. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwasiswa mudah bosan

ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas. Siswa lebih senang dan tertarik jika pembelajaran dilakukan sambil bermain. Para guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan literasi-numerasi siswa (Silalahi, Pasaribu, Andre dan Imelda, 2023). Hal ini lah yang mendasari dilakukannya kegiatan Ular Tangga Literasi dan Numerasi tau yang disingkat dengan Ultrasi. Ultrasi sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Tujuan dari kegiatan Ultrasi ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang disebut "Ultrasi" (Ular Tangga Literasi dan Numerasi) di UPT SD Negeri 064983 Gaperta untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Sasaran permainan dilakukan seluruh kelas 5 UPT SD Negeri 064983 Gaperta. 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 dadudan masih sangat populer di kalangan pelajar. Pasalnya, permainannya sederhana, mudah dimainkan, dan murah. Bisa juga dijadikan permainan edukatif untuk diajarkan di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti Ular Tanga yang mengintegrasikan membaca, menulis, danberhitung, siswa dapat menjadi lebih terlibat, mengembangkan keterampilan, dan memperluas wawasan mereka tanpa bergantung pada sumber daya yang terbatas.

Permainan ular tangga mempunyai keunggulan serta kelemahan. Keunggulan dari media pembelajaran permainan ular tangga, yaitu 1) bisa dijadikan aktivitas belajar, 2) siswa bisa berperan aktif dalam pembelajaran secara langsung, 3) mendukung seluruh aspek perkembangan siswa (kecerdasan dan keterampilan dalam berlogika), 4) melatih dalam memecahkan permasalahan, 5) bisa diaplikasikan di dalam kelas maupun di luar kelas, serta 6) mudah digunakan, peraturannya sederhana, membimbing, menghibur siswa dengan metode yang positif dan interaktif (Putra et al., 2020). Kelemahan dari media pembelajaran permainan ular tangga,

yaitu 1) memiliki perencanaan yang matang agar dapat menyesuaikan rancangan materi dengan aktivitas belajar, 2) jika ditemukan siswa yang mudah bosan, siswa akan mengalami kehilangan minat bermain, 3) membutuhkan durasi yang banyak dalam bermain, serta 4) Permainan ini tidak bisa mengembangkan seluruh materi pembelajaran (Setiawati et al., 2019).

METODE

Kegiatan Ultrasi dilakukan pada 20 – 22 Mei 2024 yang diikuti oleh siswa dari kelas V-A dan kelas V-B. Siswa kemudian dikelompokkan masing-masing kelas menjadi 4 kelompok. Tahapan yang dilakukan dalam melakukan Ultrasi ini antara lain: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap evaluasi. Dalam setiap tahapan ada beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan Ultrasi yaitu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa UPT SD Negeri 064983Gaperta Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengimplementasian ULTRASI

Langkah kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ULTRASI antara lain: Tahap persiapan. Persiapan yang dilakukan diawali dengan observasi mencakup factor- faktor penyebab rendahnya literasi dan numerasi siswa seperti lingkungan sekolah dan situasi siswa. Kemudian perancangan media pembelajaran seperti an perlengkapan ular tangga: kartu soal, dadu dan spanduk ular tangga. Desain Papan Permainan ular tangga yang dimana dibuat dalam bentuk spanduk 2 x 1.5 meter yang nantinya pion ular tangga tersebut adalah siswa yang bermain,dan dadu ular tangganya dibuat dengan kardus. Desain ular tangga tersebut dirancang oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 dan diskusikan bersama wali kelas 5. Kemudian tersedia kartu soal terdiri 80 soal yang meliputi soal literasi dan numerasi. Pemilihan materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Materi yang dibuat untuk siswa dapat lebih kreatif dan

mengingat kembali materi sebelumnya yang sudah dipelajari sebelumnya.



Gambar 1. Gambar Ular Tangga

Tahap Pelaksanaan. Sebelum melakukan kegiatan mahasiswa kampus mengajar 7 melakukan izin terlebih dahulu kepada wali kelas 5. Kemudian mahasiswa kampus mengajar 7 membagi jadwal tugas untuk mengkoordinasikan siswa-siswa. Kelas V di UPT SD Negeri 064983 Gaperta terdiri dari 2 kelas dan jumlah seluruh kelas 5 adalah 66 siswa. Pada kegiatan ini dilakukan pada jam mata pelajaran 4 JP hingga selesai. Kegiatan ini juga dilakukan dilapangan sekolah dengan tujuan agar peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan dan alam sekitar,serta meningkatkan rasa percaya diri.Adapun peraturan dari permainan ular tangga literasi numerasi sebagai berikut : (a) Seluruh siswa kelas 5 membentuk kelompok yang terdiri 6 sampai 7 orang, Nantinya ada perwakilan kelompok untuk memutar dadu dan berada di spanduk ular tangga, (b) Setiap tim secara bergantian memutar dadu yang telah dipersiapkan, Kemudian berjalan berdasarkan jumlah dadu yang diperoleh. (c) Setiap hentian pada

kotak berisi tantangan dan kartu soal yang akan diselesaikan oleh kelompok tersebut sebelum melanjutkan permainan kepada kelompok berikutnya. (d) Jika kelompok siswa mendapat tantangan ataupun kartu soal dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat

maka kelompok siswa tersebut tetap dalam kotak tantangan mereka peroleh. Apabila kelompok siswa tersebut tidak dapat menjawab tantangan ataupun kartu soal yang diberikan, maka kelompok siswa tersebut akan mendapatkan sanksi yaitu mundur sebanyak dadu yang mereka peroleh sebelumnya. (e) Dalam permainan ular tangga ini dimainkan oleh 2 kelompok. Jika kelompok yang menang sebelumnya akan ditandingkan kembali dengan kelompok menang lainnya begitu dengan seterusnya. (f) Hingga di babak final hanya ada satu pemenang dalam permainan ular tangga literasi numerasi. (g) Pemain yang menang akan diberikan reward kecil kepada kelompok pemenang. Tujuan adanya reward tersebut adalah supaya siswa/i kelas 5 dapat bermain dengan semangat.

Tahap Evaluasi. Pada tahapan ini siswa diberikan soal sebagai post-test di akhir kegiatan ULTRASI yang dilakukan. Siswa juga diminta memberikan refleksi di akhir kegiatan.



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan Ular Tangga



Gambar 3. Salah satu siswa memutar dadu



Gambar 4. Siswa Mengambil Kartu Soal

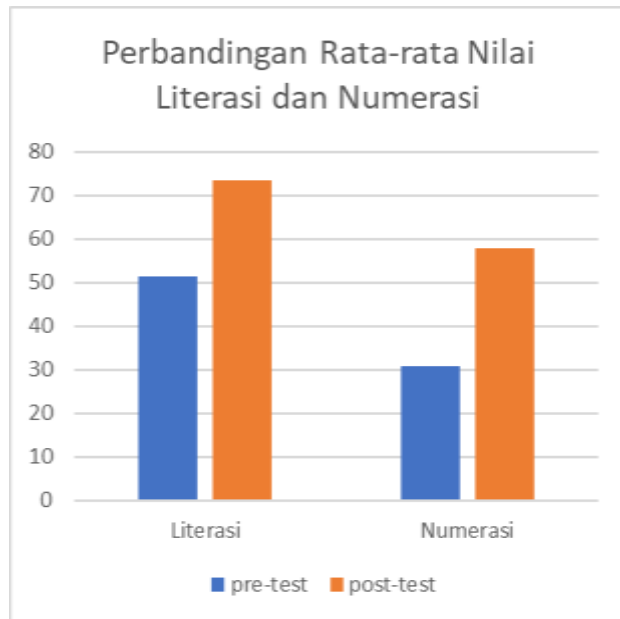
2. Peningkatan Literasi dan Numerasi

Literasi dan numerasi adalah kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Literasi merujuk pada kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan memahami teks tertulis, sementara numerasi merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan memanipulasi angka. Berikut hasil post-test dari kegiatan ULTRASI yang dilakukan di kelas V SD Negeri 064983Gaperta:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Post-test Literasi dan Numerasi

Nilai	Literasi	Numerasi
N	15	15
Tertinggi	85	80
Terendah	60	35
Rata-rata	73,57	58
St. Deviasi	87,4 days 7,67	15,09

Berdasarkan Tabel 2 di atas diperoleh hasil bahwa rata-rata tes literasi dan numerasi siswa lebih tinggi yaitu 73,57 untuk kemampuan literasi dan 58 untuk kemampuan numerasi. Jika ditampilkan dalam grafik berikut perbandingan tinggi nilai rata-rata kemampuan literasi dan numerasi pada saat pre-test dan post test.



Gambar 5. Rata-rata Literasi dan Numerasi

KESIMPULAN

Tujuan dari kegiatan ULTRASI Ular Tangga Literasi dan Numerasi ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang disebut "ULTRASI" (Ular Tangga Literasi dan Numerasi) di UPT SD Negeri 064983 Gaperta untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan diperoleh rata-rata nilai kemampuan literasi dan numerasi menjadi meningkat dari sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH (Bila ada)

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Republik Indonesia yang telah menyelenggarakan program Kampus Mengajar dan kepada pihak SD Negeri 064983 Gaperta Medan yang telah mendukung program-program yang dilakukan oleh mahasiswa kampus Mengajar angkatan 7.

REFERENSI

- Ardi, S. D. K., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).
- Azzukhrufi, J. R., Zainuddin, A., & Maburur, M. A. (2023). Pelaksanaan Literasi Sekolah Sebagai Peningkatan Sumber Daya Manusia di SMAN 1 Puri. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 93-99.
- Devi, I. P., Irnawati, L., Pantin, L. D. S. P., Amelya, N., & Mufidatin, S. (2023, October). Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA* (Vol. 1, No. 1, pp. 495-503).
- Hafidza, K., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2024). Implementasi Program Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMK. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 141-159.
- Melika Silalahi, Rina Pasaribu, Jose Andre, & Imelda, I. (2023). Klinik Pelatihan Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Berbasis Teknologi dan Permainan di SD Swasta Luis Betlehem Kecamatan STM Hilir. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(2), 295-300. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i2.1739>
- Pradana, K. C., Fadilla, A., & Putra, A. R. (2022). Peningkatan pemahaman matematika bagi

- anak-anak melalui pemberdayaan media belajar ular tangga matematika. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 1(1), 17-21.
- Syamsiyah, S. N., Kanora, D. C., & Sofyan, H. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Peserta Didik DI SDN 072/VII PANGINDARAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(2), 266-271.
- Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 157-167.
- Sinabang, E., Simanjuntak, S. D. ., & Imelda, I. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 30 MEDAN. *Cartesius : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 55–63. Retrieved from <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2760>
- Yustitia, V., Rakhmah, Y. N. I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SimkiPedagogia*, 7(1), 32-43.