

**PENGUATAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF ULAR TANGGA DAN RODA PERTANYAAN DI SDN PASIRTANGKIL 2**

Nadilah<sup>1</sup>, Yeni Apriyeni<sup>2</sup>, Nova Amelia<sup>3</sup>, Fitri Fatonatunnisa<sup>4</sup>, Ratu Maria Ulfah<sup>5</sup>, Tatu Maesaroh<sup>6</sup>, Yeni Sulaeman<sup>7</sup>, Ajeng Muliasari<sup>8</sup>.

STKIP Syekh Manshur

Surel: [dillanadilah7@gmail.com](mailto:dillanadilah7@gmail.com), [yeniapriyeni1104@gmail.com](mailto:yeniapriyeni1104@gmail.com), [novaameliaa01@gmail.com](mailto:novaameliaa01@gmail.com), [ichanoeryamand@gmail.com](mailto:ichanoeryamand@gmail.com), [ratumaria539@gmail.com](mailto:ratumaria539@gmail.com), [ptkpandeglang@gmail.com](mailto:ptkpandeglang@gmail.com), [yenisulaemananesta@gmail.com](mailto:yenisulaemananesta@gmail.com), [muliasariajeng1@gmail.com](mailto:muliasariajeng1@gmail.com).

**Informasi Artikel**

**Sejarah Artikel:**

Dikirim: 05-02-2026  
Perbaikan: 23-02-2026  
Diterima: 29-03-2026

**Kata Kunci:**

Literasi Kata Kunci,  
Numerasi, Media  
Pembelajaran.

**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui aksi pembelajaran aktif berbasis permainan edukatif di SDN Pasirtangkil 2. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa saat pembelajaran serta masih terbatasnya pemanfaatan media belajar yang menarik. Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan media ular tangga berukuran besar dan roda putar berisi pertanyaan serta tantangan literasi dan numerasi. Metode pelaksanaan dilakukan secara partisipatif, di mana siswa terlibat langsung dalam permainan, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana secara berkelompok. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta aktif berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media permainan mampu membantu siswa memahami konsep membaca, berhitung, dan berpikir logis dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung suasana belajar aktif, kolaboratif, dan bermakna di sekolah dasar.

Corresponding Author: Nadilah

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan institusi penting dalam proses penyiapan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan menjadi tempat terwujudnya *agent of change* dalam kehidupan sosial (Akbarjono, 2015). Mansour Fakhri berpendapat bahwa pendidikan merupakan proses produksi kesadaran kritis, seperti menumbuhkan kesadaran kelas, kesadaran gender dan kesadaran kritis lainnya (Topatimasang, Rahardjo, & Fakhri, 2001). Manusia menjadi subjek utama yang menjadi

sasaran sekaligus pelaksana pendidikan itu sendiri karena manusia sebagai satu-satunya makhluk yang dikarunia akal dan pikiran sehingga harus dapat membina dan mengkayakan dirinya dengan Pendidikan.

Literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar guna memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemdikbud,2017). Sementara itu (Ekowati et al.,2019) mengartikan literasi numerasi sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang dikemas melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun tulisan. Pendapat lain mengatakan bahwa literasi numerasi adalah keterampilan yang diperoleh dalam memecahkan masalah (Mahmud & Pratiwi., 2019). Dengan demikian, literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi berhitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk menginterpretasikan informasi yang bersifat kuantitatif yang ada di lingkungan sekitar. Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek berupa berhitung, relasi numerasi, dan operasi aritmatika (Purpura,2009).

Kemampuan literasi dan numerasi menjadi dasar penting dalam proses belajar siswa Sekolah Dasar. Kedua kompetensi ini bukan hanya soal kemampuan membaca atau berhitung secara mekanis, tetapi berkaitan langsung dengan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Sayangnya, di SDN Pasirtangkil 2 kegiatan pembelajaran yang bersifat tradisional cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam memahami materi literasi dan numerasi. Hal ini terlihat dari respon siswa yang kurang antusias saat diminta membaca instruksi atau menyelesaikan soal secara mandiri.

Pembelajaran aktif menjadi pendekatan yang dianggap mampu menjawab permasalahan tersebut karena memberi siswa peran sentral dalam proses belajar. Pembelajaran aktif menurut Bonwell & Eison (1991; dikutip dalam Huda, 2023) mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, bertanya, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya sekedar menerima informasi.

Media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Permainan edukatif besar seperti ular tangga dan roda putar memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam permainan, siswa tidak hanya membaca dan menghitung, tetapi juga berinteraksi, mengambil keputusan, serta memecahkan tantangan yang ada di setiap kotak permainan. Hasil penelitian terbaru oleh Putri & Lestari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *game-based learning* pada pembelajaran literasi dan numerasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa dibandingkan metode konvensional.

Arsyad, (2002:24) menjelaskan media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga dan benda-benda yang mudah dijumpai.

Selain itu, media pembelajaran interaktif seperti roda putar pertanyaan memungkinkan variasi dalam pemberian tantangan sehingga siswa tidak bosan dan cenderung aktif menjawab serta berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan konsep *learning by doing* yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif, bukan

penonton. Dengan demikian, pembelajaran bukan lagi sekadar rutinitas, tetapi pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi secara bermakna.

Berdasarkan kondisi dan solusi di atas, artikel ini disusun untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran aktif yang menggunakan media ular tangga dan roda putar sebagai upaya penguatan literasi dan numerasi siswa di SDN Pasirtangkil 2.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi partisipan. Metode ini dipilih karena kegiatan yang dilakukan berfokus pada proses pembelajaran di lapangan, sehingga data yang dibutuhkan bukan berupa angka, tetapi berupa gambaran tentang bagaimana siswa terlibat dan merespons selama kegiatan berlangsung. Peneliti ikut terlibat langsung dalam pelaksanaan program, mulai dari menyiapkan media, mengarahkan jalannya permainan, sampai mendampingi siswa saat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SDN Pasirtangkil 2 dengan sasaran siswa yang mengikuti pembelajaran literasi dan numerasi berbasis permainan. Media yang digunakan adalah ular tangga berukuran besar yang berisi pertanyaan serta tantangan di setiap kotaknya, dan roda putar pertanyaan yang digunakan untuk menentukan nomor soal yang harus dijawab siswa. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati keaktifan siswa, antusiasme, kerja sama dalam kelompok, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan pertanyaan literasi maupun numerasi.

Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, hasil pengamatan disusun secara runtut untuk melihat perubahan dan respon siswa selama pembelajaran aktif dilakukan. Dengan metode ini, hasil kegiatan dapat digambarkan secara jelas sesuai situasi nyata yang terjadi di sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk contoh dari strategi pembelajaran yakni belajar sambil bermain. Menurut Miftah (2013) media pembelajaran merupakan segala sesuatu (dapat berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, perlunya pengembangan dan mengelola teknologi dalam dunia pendidikan (Ariyani et al., 2020). Media pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa diantaranya yaitu, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang

mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.



Dokumentasi Media Pembelajaran Ular Tangga

Pelaksanaan pembelajaran aktif berbasis permainan di SDN Pasirtangkil 2 memberikan gambaran nyata bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi dan numerasi. Sejak awal kegiatan, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media ular tangga berukuran besar dan roda putar pertanyaan. Ketertarikan ini menjadi modal awal yang penting karena minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

Pada saat permainan ular tangga berlangsung, siswa tidak hanya bergerak secara fisik mengikuti alur permainan, tetapi juga dituntut untuk membaca instruksi, memahami pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan numerasi sederhana. Proses ini melatih siswa untuk mengintegrasikan kemampuan membaca dan berhitung dalam satu aktivitas. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Suyono dan Hariyanto (2020) yang menyatakan bahwa literasi dan numerasi akan berkembang lebih optimal apabila siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang kontekstual dan bermakna, bukan hanya melalui latihan tertulis di dalam kelas.

Selain itu, penggunaan roda putar pertanyaan memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan. Ketika roda diputar, siswa harus siap menerima pertanyaan secara acak sesuai angka yang diperoleh. Situasi ini mendorong siswa untuk lebih fokus, berpikir cepat, dan berani mencoba menjawab. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif terlihat mulai berani mengemukakan jawaban, meskipun masih ragu. Hal ini menunjukkan adanya proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada keberanian dan kepercayaan diri siswa. Menurut Uno (2021), pembelajaran yang memberikan tantangan ringan dan suasana menyenangkan dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berpartisipasi aktif. Interaksi antar siswa juga terlihat meningkat selama kegiatan berlangsung. Dalam beberapa kesempatan, siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya ketika menghadapi soal yang dianggap sulit. Kerja sama ini membantu siswa memahami soal dengan lebih baik sekaligus melatih kemampuan sosial mereka. Widodo (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan kerja

kelompok dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi secara bersamaan.

Belajar menggunakan media roda putar meningkatkan minat belajar anak. Minat belajar memainkan peran yang sangat penting bagi siswa, karena siswa secara sadar menjadi lebih aktif dengan adanya permainan. Selanjutnya naluri keinginan siswa untuk ikut bermain langsung akan muncul dari diri mereka (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Membangun suasana kelas yang menarik harus dilakukan oleh guru pada sebuah pembelajaran karena hal ini dapat membuat siswa terinspirasi untuk berperan aktif saat pembelajaran dengan adanya motivasi yang tinggi dari dalam diri. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil akhir yang memuaskan. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, proses pembelajaran mungkin tidak berjalan optimal dengan gejala seperti kurang fokus, ketidakpatuhan terhadap instruksi guru, atau kurangnya keterlibatan dalam tugas-tugas yang diberikan (Sirait, 2016).



Dokumentasi Media Pembelajaran Roda Berputar

Dari sisi numerasi, permainan yang digunakan mendorong siswa untuk melakukan perhitungan sederhana, mengenali angka, serta menentukan langkah selanjutnya dalam permainan. Aktivitas ini membuat siswa terbiasa menggunakan kemampuan berhitung dalam konteks nyata dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati dan Kurniawan (2023) yang menyebutkan bahwa pembelajaran numerasi berbasis aktivitas mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar pada siswa sekolah dasar. Sementara itu, dari aspek literasi, siswa dilatih untuk membaca soal, memahami makna pertanyaan, serta menyampaikan jawaban secara lisan. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca pemahaman dan komunikasi. Putri dan Lestari (2024) menyatakan bahwa literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks, tetapi juga kemampuan memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara sederhana.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran aktif melalui media permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Temuan ini memperkuat pendapat Hamalik (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa mengalami sendiri proses belajar tersebut.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran aktif menggunakan media ular tangga dan roda putar dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkuat literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar, khususnya di SD Pasirtangkil 2.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan penguatan literasi dan numerasi melalui pembelajaran aktif berbasis permainan di SD Pasirtangkil 2 menunjukkan bahwa proses belajar dapat berlangsung lebih efektif ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam aktivitas yang menyenangkan. Penggunaan media ular tangga berukuran besar dan roda putar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan.

Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya berlatih membaca, berhitung, dan memahami instruksi, tetapi juga belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta menyelesaikan tantangan secara mandiri maupun berkelompok. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keberanian dalam menyampaikan jawaban tanpa merasa tertekan. Dengan demikian, pembelajaran literasi dan numerasi tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna.

Secara umum, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran aktif berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung peningkatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar, terutama pada konteks pembelajaran yang menekankan partisipasi dan pengalaman langsung.

## SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, pembelajaran aktif dengan memanfaatkan media permainan sebaiknya dapat diterapkan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas. Guru dapat mengembangkan variasi pertanyaan dan tantangan yang lebih beragam agar kemampuan literasi dan numerasi siswa terus terasah.

Selain itu, penggunaan media sederhana namun kreatif seperti ular tangga dan roda putar dapat dijadikan inspirasi dalam merancang pembelajaran yang menarik tanpa harus bergantung pada teknologi yang kompleks. Dukungan dari pihak sekolah juga diperlukan agar kegiatan pembelajaran aktif dapat terintegrasi dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar diharapkan dapat berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan berdampak positif bagi perkembangan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1) 68-73
- Fitriana, Evi & Muhamad Khoiri Ridlwan. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 8 (1) 1284-1291
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*. 36(1).
- Ardi, Kusuma dkk. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. 5(1) 1-9

Faradila, Febryana Indah & Siska Pratiwi. (2024) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 4(1) 97-104