



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 514-518
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 55 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan *Ludo Math*

Ghina Aliefia Rahma¹, Adi Asmara²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Email: ghinaaliefia@gmail.com¹

Abstrak

Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di satuan pendidikan dasar yang dibuat sebagai salah satu tujuan dari program Kampus Mengajar yaitu dengan adanya variasi metode pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran matematika, permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 55 Kota Bengkulu adalah kebanyakan siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal terutama dalam bentuk narasi, yang menyebabkan rendahnya minat mereka terhadap pelajaran ini. Untuk mengatasi hal ini, media pembelajaran *Ludo Math* dirancang agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran ini diterapkan kepada 13 siswa kelas V.B. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi numerasi, tetapi juga melatih siswa agar berdiskusi secara aktif untuk memecahkan persoalan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap siswa dalam pemahaman konsep matematika, kemampuan berpikir logis, dan minat belajar siswa selama pembelajaran.

Kata Kunci: *numerasi, ludo math, pemecahan masalah*

Abstract

Improving literacy and numeracy abilities in elementary education is one of the objectives of the Kampus Mengajar program, achieved through a variety of teaching methods. Specifically, in mathematics, the issue found at SD Negeri 55 Bengkulu City is that most fifth-grade students still struggle with solving problems, especially narrative ones, which leads to a lack of motivation in this subject. To address this, the Ludo Math learning media was designed to make mathematics more engaging and interactive. This learning media was implemented with 13 students of class V.B. This program not only enhances literacy numeracy abilities but also encourages students to actively discuss to solve the problems. The results showed a significant improvement in students' understanding of mathematical concepts, logical thinking abilities, and motivation in learning during the lessons.

Keywords: *numeracy, ludo math, problem solving*

PENDAHULUAN

Berdasarkan survey *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilaporkan oleh OECD pada tahun 2022, ada tiga masalah utama dalam pendidikan di Indonesia yang harus segera diatasi (Inzagi, 2019). Salah satunya adalah tingginya persentase siswa dengan prestasi rendah. Meskipun Indonesia telah membuat akses ke pendidikan untuk anak usia 15 tahun telah meningkat, masih perlu usaha lebih besar untuk mengurangi jumlah siswa berprestasi rendah. Salah satu caranya adalah dengan meningkatkan keterampilan guru SD dalam mengajar membaca dan berhitung, karena keterampilan ini berkembang di awal masa sekolah dasar. (Faiz Firjatullah et al., 2023)

Salah satu tanda peningkatan kualitas pendidikan di sekolah adalah kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi serta adaptasi terhadap teknologi informasi, seperti penggunaan laptop dan handphone untuk pembelajaran daring (Satyahadewi et al., 2022). Studi tentang

Copyright : Ghina Aliefia Rahma, Adi Asmara

budaya literasi di Indonesia sangat menarik karena minat baca masyarakat masih rendah (Muslimin, 2019). Oleh karena itu, kegiatan membaca menjadi prioritas utama dalam program Kampus Mengajar, dengan harapan kebiasaan ini bisa menjadi budaya di masyarakat, dimulai dari sekolah dasar (Perdana & Suswandari, 2021).

Tujuan dari program Kampus Mengajar salah satunya ialah peningkatan variasi metode pembelajaran literasi dan numerasi siswa di satuan pendidikan dasar dan menengah (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2024). Metode pembelajaran digunakan agar membuat pembelajaran lebih interaktif. Literasi dan numerasi bukan hanya sebagai dasar bagi pembelajaran di masa depan, tetapi juga kunci dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Sambonu, 2024). Dengan keterampilan ini, siswa dapat mengatasi tantangan dalam memecahkan masalah matematika dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun strategi penyelesaian dan kesulitan dalam mengambil kesimpulan (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V.B SD Negeri 55 Kota Bengkulu pada hari Selasa, 12 Maret 2024, guru menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman soal matematika yang berbentuk narasi. Hal ini disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung (Azizah & Fitriawanawati, 2020) dan guru kelas hanya memberi latihan soal matematika dalam bentuk ilustrasi dan banyak menggunakan metode pembelajaran berupa hafalan.

Seiring perkembangan zaman, kehidupan sehari-hari pun tidak lepas dari teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V.B SD Negeri 55 Kota Bengkulu, terdapat banyak siswa yang memiliki hobi bermain gim. Maka dari itu, *Ludo Math* dapat menjadi alternatif untuk menjadikan media pembelajaran yang interaktif, sehingga guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dalam pemecahan soal matematika yang berbentuk narasi (Postel & Hidayati, 2023) sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dalam pemahaman konsep matematika, kemampuan berpikir logis, serta membangkitkan minat belajar siswa selama pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pengumpulan data berupa wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V.B SD Negeri 55 Kota Bengkulu, dan menggunakan metode tanya jawab dengan pendekatan berdasarkan masalah kehidupan sehari-hari yang sering ditemui untuk memahami cara memecahkan masalah tersebut. Selain itu, digunakan media pembelajaran *Ludo Math* untuk melatih kecepatan dalam menyelesaikan soal matematika, serta teka-teki matematika untuk melatih kemampuan berpikir logis. Adapun tahap-tahap dalam kegiatan program ini yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan yaitu membuat desain media pembelajaran *Ludo Math* serta membuat soal-soal matematika yang berbentuk narasi terkait dengan masalah kehidupan sehari-hari dengan menggunakan canva.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dilakukan yaitu dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yang berlangsung selama 2 jam di kelas V.B. Pada tahap ini, aturan permainan juga dijelaskan agar siswa tidak melakukan kesalahan selama menggunakan media pembelajaran. Terdapat soal matematika yang disajikan dengan menerapkan metode tanya jawab agar siswa dapat berdiskusi untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan besar harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi yang dilakukan yaitu dengan memberikan soal kembali secara lisan sesuai dengan materi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 11 Mei 2024, dimulailah kegiatan pengabdian dari salah satu program kerja yaitu *Ludo Math* selama penugasan Kampus Mengajar di kelas V.B. SD Negeri 55 Kota Bengkulu. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan kemudian memulai mengajar dengan menggunakan media *Ludo Math*. *Ludo Math* merupakan permainan yang dimodifikasi dari permainan ludo, yang dirancang untuk pembelajaran matematika. Di papan permainan ini,

terdapat kotak-kotak yang ketika siswa berhenti di sana, mereka harus menjawab pertanyaan matematika tentang operasi bilangan. Berikut adalah contoh soal yang disediakan dalam *Ludo Math*:

1. Bibi membeli 14 butir telur. Kemudian 10 butir telur digunakan untuk membuat kue. Berapa sisa telur yang dimiliki oleh Bibi sekarang?
2. Kakak memiliki berat badan 30 kg, sedangkan Adik memiliki berat badan 25 kg. Berapakah selisih berat badan Kakak dan Adik?
3. Ibu mempunyai 25 potong kue coklat. Kue coklat tersebut ingin dibagikan ke 5 piring sama banyak jumlahnya. Berapa banyak kue yang dapat diletakan di tiap piring?
4. Ayah membeli 3 paket pensil dan isi setiap paket adalah 8 pensil. Berapa jumlah pensil yang dibeli Ayah?
5. Cahaya mempunyai 20 buah apel. Dia memberikan 5 apel kepada temannya. Berapa apel yang masih dimiliki oleh Cahaya sekarang?
6. Ada 15 anak yang bermain di taman bermain. Jika ada 8 anak di antaranya yang bermain ayunan, berapa anak yang tidak bermain ayunan?



Gambar 1. Penyampaian Aturan dan Tata Cara Bermain *Ludo Math*

Selama permainan berlangsung, terjadi suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Hal ini terjadi karena seluruh siswa aktif berdiskusi dalam mengikuti pembelajaran sehingga terjadi peningkatan dalam kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal yang diberikan. Dalam aturan menjelaskan bahwa setiap soal siswa hanya diberi kesempatan menjawab selama 40 detik. Kemudian seiring dengan waktu, siswa mulai menjawab dengan lebih cepat (dengan rentang waktu 25-30 detik dengan menggunakan *stopwatch*) dan lebih tepat dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi yang dimiliki oleh siswa. Kemudian mereka aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan bermain sesuai aturan sehingga terlihat mengalami peningkatan minat belajar siswa terhadap matematika dengan adanya media *Ludo Math*.



Gambar 2. Siswa Bermain *Ludo Math*

Kemudian pada akhir sesi pembelajaran, peneliti memberikan soal kembali secara lisan sesuai dengan materi yang diberikan. Hampir seluruh siswa kelas V.B dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kemajuan dalam keterampilan berpikir logis yang dimiliki oleh siswa setelah aktif belajar dengan media pembelajaran *Ludo Math*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat terbukti bahwa media *Ludo Math* yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika di SD Negeri 55 Kota Bengkulu efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Kemudian program ini berhasil membantu siswa memahami konsep-konsep dasar matematika dan mengembangkan keterampilan berpikir logis. Selain itu, terjadinya peningkatan minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kepada seluruh tim Kampus Mengajar yang telah berdedikasi dalam menjalankan program ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri 55 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada mahasiswa Kampus Mengajar agar menjadi mitra guru bahkan calon guru sebagaimana mestinya selama penugasan. Ucapan terima kasih yang mendalam juga saya sampaikan kepada para siswa yang telah antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Serta saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama mengabdikan diri di sekolah penugasan. Semoga apa yang telah dipelajari dan dilakukan selama program Kampus Mengajar ini memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, memperluas wawasan untuk diri sendiri, dan menjadi bekal yang berguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 237–247. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Azizah, A. N., & Fitriawanawati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2024). *Buku Panduan Kampus Mengajar 7*.
- Faiz Firjatullah, A., Utani, F., Zarina Yani, L., Putri, R., & Suyantri, E. (2023). Gerakan Literasi dan Numerasi Melalui Program Kampus Mengajar di SDN 32 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i4.6736>
- Inzagi, A. (2019). Masalah Pendidikan dan Pemecahan Masalah Pendidikan. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 1(1), 9–17. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/849pe>
- Muslimin. (2019). Penumbuhan Budaya Literasi Melalui Peningkatan Minat Baca Masyarakat Desa. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 107–118.

- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Numerical Literacy in Thematic Learning for Upper Grade Elementary School Students. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15.
- Postel, M. Y., & Hidayati, C. (2023). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi Di Sdn Sukolilo 250, Surabaya, Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Dan ...*, 2(1).
<https://ukitoraja.id/index.php/semnas/article/view/170%0Ahttps://ukitoraja.id/index.php/semnas/article/download/170/161>
- Sambonu, J. (2024). *Meningkatkan literasi dan numerasi generasi muda desa wayame melalui bimbingan belajar matematika dengan strategi pemecahan masalah*. 2, 208–211.
- Satyahadewi, N., Amir, A., Ashari, A. M., Apindiati, R. K., & Hartanti, L. (2022). Penguatan Literasi Numerasi dan Adaptasi Teknologi Melalui Program Kampus Mengajar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 622–628. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.962>