

LINTANG : Media Edukatif Pembelajaran Literasi dan Numerasi Siswa Kelas Tinggi SDN 36 Cakranegara

Diah Ayu Rasmini¹, Ni Ketut Sandra Puspita Sari², Annisa Auliya Romdhani³, Ida Ayu Sintiya Prayesti⁴, I Putu Herry Widhi Andika⁵

¹⁻⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram
email: diahayurasmini@gmail.com

ABSTRACT

The low level of literacy and numeracy skills among elementary school students requires innovative, interactive, and integrative learning media. This community service aims to describe the implementation of LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) as a game-based educational medium for upper-grade students at SDN 36 Cakranegara, Mataram. The implementation method involved three main stages: preparation and situation analysis, media implementation using a collaborative Game-Based Learning approach, and an evaluation and reflection stage via direct observation and discussions with teachers. LINTANG adapts the snakes and ladders concept by combining reading comprehension challenges and numerical reasoning into a single game activity. The results indicated that utilizing this media successfully created an active, fun, and meaningful learning atmosphere. Students became more motivated and directly engaged in solving contextual problems. Thus, the LINTANG media serves as an effective alternative solution to strengthen the foundational literacy and numeracy competencies of elementary school students.

Keywords: Literacy, Numeracy, LINTANG Media, Game-Based Learning, Elementary School.

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar memerlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan integratif. Pengabdian masyarakat ini bertujuan mendeskripsikan penerapan LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) sebagai media edukatif berbasis permainan di kelas tinggi SDN 36 Cakranegara, Kota Mataram. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahapan utama: persiapan dan analisis situasi, implementasi media menggunakan pendekatan Game-Based Learning secara kolaboratif, serta tahap evaluasi dan refleksi melalui observasi langsung dan diskusi bersama guru. LINTANG mengadaptasi konsep ular tangga dengan memadukan tantangan membaca, memahami informasi, serta penalaran numerik dalam satu aktivitas permainan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat langsung dalam memecahkan masalah kontekstual. Dengan demikian, media LINTANG efektif menjadi solusi alternatif dalam memperkuat kompetensi dasar literasi dan numerasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Numerasi, Media LINTANG, Game-Based Learning, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Dalam implementasi pembelajaran di sekolah dasar, penguatan kompetensi dasar menjadi salah satu fokus penting untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kompetensi fundamental yang harus dimiliki setiap peserta didik pada jenjang sekolah dasar (Ulfa dkk., 2022). Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, serta menggunakan

informasi dalam berbagai konteks kehidupan (Putri dkk., 2024). Sementara itu, menurut Resti, (dalam Kusuma Ardi, 2023) numerasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan konsep, angka, dan simbol matematika dasar untuk memahami, menginterpretasikan, serta menganalisis informasi dalam berbagai bentuk representasi, seperti tabel, grafik, dan bagan, sebagai upaya menyelesaikan permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Kedua kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 karena mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan peserta didik.

Meskipun demikian, kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia masih menunjukkan capaian yang perlu mendapat perhatian. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor membaca peserta didik Indonesia berada pada angka 359, sedangkan skor matematika mencapai 366. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam bidang literasi dan numerasi masih berada di bawah rata-rata internasional, bahkan skor matematika mengalami penurunan dibandingkan hasil PISA 2018 yang mencapai 379 (Zarkasih & Meilasari, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam memahami informasi dan menggunakan penalaran matematis masih perlu diperkuat. OECD menegaskan bahwa kompetensi literasi dan numerasi merupakan kemampuan esensial yang dibutuhkan peserta didik untuk beradaptasi dengan tantangan kehidupan, dunia kerja, dan perkembangan masyarakat modern (OECD, 2023). Rendahnya capaian tersebut menunjukkan pentingnya upaya penguatan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Upaya peningkatan literasi dan numerasi perlu didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media berbasis permainan edukatif karena dinilai lebih dekat dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan belajar melalui pengalaman langsung.

Berbagai pengabdian kepada masyarakat terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Sabitul Kirom *et al.*, (2023) mengungkapkan bahwa *game* edukasi berbasis inkuiri terbimbing terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekaligus mendorong motivasi serta keaktifan belajar peserta didik. Sejalan dengan temuan tersebut, Mulyani, S. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Pengabdian kepada masyarakat Ulfa *et al.*, (2022) juga menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, Siti Nur Syamsiyah dkk. (2023) membuktikan bahwa alat permainan edukatif ular tangga numerasi efektif meningkatkan kemampuan matematika serta motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Meskipun demikian, sebagian besar pengabdian kepada masyarakat terdahulu masih berfokus pada penggunaan *game based learning*, media digital, atau peningkatan salah satu kompetensi secara terpisah. Kajian mengenai media permainan edukatif sederhana yang mengintegrasikan aktivitas literasi dan numerasi secara simultan dalam satu media pembelajaran, khususnya pada siswa kelas tinggi sekolah dasar, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan pengabdian kepada masyarakat terkait pengembangan media yang mampu menggabungkan kedua kompetensi dasar tersebut melalui aktivitas belajar yang interaktif, mudah diterapkan, dan kontekstual.

SDN 36 Cakranegara merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, yang menjadi lokasi pelaksanaan Program Asistensi Mengajar Angkatan 7 Universitas Mataram. Program tersebut memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pendidikan di sekolah sekaligus mengembangkan kompetensi pedagogik, sosial, dan profesional melalui pengalaman mengajar nyata (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal selama pelaksanaan pembelajaran di kelas tinggi SDN 36 Cakranegara, ditemukan bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menyelesaikan soal yang membutuhkan penalaran numerik. Selain itu, proses pembelajaran masih memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) sebagai media edukatif berbasis permainan yang mengadaptasi konsep ular tangga dengan memadukan aktivitas literasi dan numerasi dalam satu rangkaian pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas tinggi sekolah dasar. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) sebagai media edukatif dalam mendukung pembelajaran literasi dan numerasi siswa kelas tinggi SDN 36 Cakranegara..

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahap persiapan yang meliputi analisis situasi dan perancangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran kelas tinggi di SDN 36 Cakranegara, tim mengidentifikasi adanya kebutuhan mendesak terhadap media yang dapat menstimulus kemampuan literasi dan numerasi siswa secara simultan. Menindaklanjuti temuan tersebut, tim merancang dan memproduksi media LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar), yaitu sebuah alat permainan edukatif berbasis ular tangga yang dimodifikasi. Setiap petak dan kartu permainan dalam LINTANG diintegrasikan dengan teks pemahaman bacaan untuk menguji aspek literasi, serta soal-soal penalaran kontekstual berbasis angka dan simbol untuk menguji aspek numerasi. Pada tahap ini, tim juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan wali kelas untuk menyelaraskan konten permainan dengan kurikulum yang berlaku serta menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di kelas tinggi SDN 36 Cakranegara melalui pendekatan *Game-Based Learning* dengan pendekatan 2 siklus. Kegiatan dimulai dengan penjelasan aturan permainan LINTANG kepada siswa yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil guna mendorong pembelajaran yang kolaboratif. Selama permainan berlangsung, siswa secara bergantian melempar dadu, melangkah pada papan tangga pintar, dan wajib menyelesaikan tantangan literasi maupun numerasi yang tertera pada kartu soal ketika berhenti di petak tertentu. Tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator dan mentor yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan umpan balik langsung (*direct feedback*), serta memastikan terciptanya suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Proses ini dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar langsung yang bermakna.

Tahap akhir dari pelaksanaan pengabdian ini adalah evaluasi dan refleksi untuk mengukur efektivitas penggunaan media LINTANG. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu observasi langsung terhadap keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa selama permainan, serta pemberian tes evaluasi sederhana (*post-test*) setelah permainan selesai untuk melihat pemahaman literasi dan numerasi mereka. Selain itu, tim juga melakukan diskusi reflektif

bersama guru kelas tinggi di SDN 36 Cakranegara guna mendapatkan masukan mengenai kepraktisan dan keberlanjutan penggunaan media ini dalam pembelajaran sehari-hari. Hasil dari seluruh tahapan ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi media LINTANG dalam mendukung penguatan kompetensi dasar siswa..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan di SDN 36 Cakranegara, diketahui bahwa sekolah telah memiliki program literasi yang dilaksanakan setiap hari Rabu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai melalui kegiatan membaca cerita bersama di lapangan. Namun, pelaksanaan program tersebut belum berjalan secara optimal karena kegiatan masih bersifat monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Selama kegiatan berlangsung, hanya sebagian siswa yang terlihat fokus, sedangkan peserta didik lainnya cenderung merasa bosan, kurang memperhatikan, bahkan berbicara dengan teman di sekitarnya. Selain itu, proses pembelajaran juga belum dipadukan dengan penggunaan alat permainan edukatif serta belum terdapat program khusus untuk pengembangan numerasi, sehingga kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih tergolong rendah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif untuk meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta kemampuan literasi dan numerasi siswa (Hasanah, Fajrie, & Kurniati, 2023).

Berdasarkan hasil diskusi antara mahasiswa, guru pamong, dan dosen pembimbing lapangan (DPL) mengenai program yang akan dilaksanakan selama kegiatan asistensi mengajar, disepakati untuk menerapkan permainan ular tangga yang diberi nama LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar). Program LINTANG bertujuan menciptakan pembelajaran berbasis literasi numerasi yang menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam bermain sekaligus menjawab soal-soal yang diberikan. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan yang berkaitan dengan permainan (Aziz, 2018).

Pada pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdapat satu kali pertemuan. Tahapan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 ialah tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap untuk penerapan alat permainan edukatif ini diuraikan sebagai berikut.

Siklus I

Tahap perencanaan yaitu pada tahap ini, peneliti menyiapkan media pembelajaran LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media dibuat dalam bentuk banner ular tangga berukuran besar yang dimainkan secara langsung di lapangan sekolah. Peneliti juga menyiapkan soal literasi dan numerasi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV, V dan VI SDN 36 Cakranegara. Selain itu, peneliti menyusun aturan permainan, lembar observasi, serta membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar.



| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ayah mengisi bensin motor sebanyak 4 liter. Jika harga 1 liter bensin adalah Rp18.000, berapa total uang yang dibayar Ayah? | Sebuah bak air berbentuk kubus dengan rusuk 5 cm. Berapa volume bak air tersebut? |
| Dalam satu minggu, suhu udara adalah 30°, 32°, 31°, 30°, 32°, 30°. Berapa nilai median suhu yang paling sering muncul? | Di sebuah kantong ada 5 kelereng merah dan 3 kelereng biru. Berapa peluang mengambil satu kelereng warna merah? |
| Nilai ulangan Matematika Rina adalah 8, 7, dan 9. Berapa nilai rata-rata ulangan Rina? | Jika hari ini adalah hari Selasa, hari apa 8 hari yang akan datang? |
| Sebuah perusahaan mencatat penjualan buku: Senin 10 buku, Selasa 15 buku, Rabu 5 buku. Berapa total buku yang dipinjam selama 3 hari? | Di dalam kelas ada 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Berapa jumlah seluruh siswa di kelas tersebut? |
| Dari angka 1 sampai 10, sebutkan angka-angka yang termasuk bilangan prima! | Sebuah dadu dilempar 1 kali. Sebutkan semua angka yang mungkin muncul! |
| Jika harga 3 buah buku adalah Rp15.000, berapakah harga 1 buah buku? | Sebuah toko roti menjual 100 roti dalam sehari. 20% di antaranya adalah roti cokelat. Berapa jumlah roti cokelat yang terjual? |
| Jarak rumah ke sekolah adalah 2 km. Jika kamu sudah berjalan sejauh 800 meter, berapa meter lagi sisa jarak yang harus ditempuh? | Sebuah botol berisi 1,5 liter air. Berapa ml volume air dalam botol tersebut? |

(b)

(a)
Gambar 2. (a) Media LINTANG dan (b) Soal Literasi Numerasi

Tahap pelaksanaan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan media LINTANG dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan memainkan permainan secara bergiliran. Setiap kelompok melempar dadu dan melangkah sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Apabila siswa berhenti pada kotak pertanyaan, siswa diminta menjawab soal literasi atau numerasi yang telah disediakan. Salah satu contoh soal yang diberikan yaitu: *"Ibu membeli 3 lusin telur. Jika 1 lusin berisi 12 butir, berapa total telur yang dibeli Ibu?"* Selain kotak pertanyaan, terdapat pula kotak tantangan seperti menyanyikan lagu dan melakukan tepuk semangat agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 3. Pelaksanaan LINTANG pada Siklus I

Tahap pengamatan selama pelaksanaan siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media LINTANG. Siswa terlihat aktif mengikuti permainan dan berdiskusi bersama anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih bersemangat dibandingkan pembelajaran biasa di dalam kelas. Selain itu, kerja sama antarsiswa mulai terlihat ketika siswa saling membantu menemukan jawaban yang tepat. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaannya, seperti suasana permainan yang terkadang kurang kondusif karena siswa terlalu bersemangat dan masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.

Refleksi hasil pelaksanaan siklus I, penggunaan media LINTANG mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Akan tetapi, pembelajaran belum berjalan secara optimal karena masih terdapat beberapa kendala selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peneliti merencanakan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, meningkatkan pengondisian siswa selama kegiatan berlangsung, serta memberikan pendampingan kepada siswa yang masih pasif dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, penggunaan media LINTANG mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional di dalam kelas. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam permainan, keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, serta kerja sama antarsiswa selama kegiatan berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Atmoko *et al.*, (2017) yang menyatakan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan.

Selain itu, penggunaan media LINTANG juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Anisa *et al.*, (2023) menyatakan bahwa kesulitan dalam

pembelajaran menuntut kreativitas guru untuk mengembangkan proses pembelajaran, baik dari segi metode maupun media yang digunakan, sehingga tercipta suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun demikian, pelaksanaan siklus I masih memiliki beberapa kendala, seperti suasana permainan yang terkadang kurang kondusif akibat antusiasme siswa yang tinggi dan masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan terarah.

Siklus II

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media LINTANG mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Tahap Perencanaan yaitu pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Peneliti menyiapkan kembali media LINTANG dengan aturan permainan yang lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan soal literasi dan numerasi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV, V dan VI SDN 36 Cakranegara serta menyiapkan reward untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menggunakan media LINTANG yang telah diperbaiki. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan aturan permainan secara lebih rinci agar siswa lebih memahami alur kegiatan. Siswa tetap dibagi menjadi tiga kelompok dan memainkan permainan secara bergiliran. Salah satu contoh soal yang diberikan pada siklus II yaitu: *"Ibu membeli 3 kantong apel. Setiap kantong berisi 8 apel. Berapa jumlah seluruh apel Ibu?"* Selain itu, peneliti memberikan reward kepada kelompok pemenang untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Pelaksanaan LINTANG pada Siklus II

Tahap pengamatan pada siklus II, siswa terlihat lebih memahami aturan permainan dan lebih aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dibandingkan pada siklus I. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan literasi dan numerasi. Pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif dan menyenangkan sehingga partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung mengalami peningkatan.

Refleksi pada siklus II, penggunaan media LINTANG menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Dengan demikian, media LINTANG dinilai efektif sebagai media edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi dan numerasi di SDN 36 Cakranegara.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, penggunaan media LINTANG menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih memahami aturan permainan sehingga proses pembelajaran berjalan lebih kondusif dan terarah.

Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menjawab pertanyaan literasi dan numerasi yang diberikan selama permainan berlangsung. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini sejalan dengan pendapat Husada *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar karena peserta didik lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut sesuai dengan penerapan media LINTANG pada siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, antusiasme, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemberian reward pada siklus II juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian penghargaan dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus positif untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sekolah dasar. Subakti & Prasetya (2020) menyatakan bahwa pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena siswa merasa dihargai atas usaha dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Reward tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat kompetitif yang positif pada peserta didik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti penjelasan aturan permainan secara lebih rinci dan pemberian pendampingan kepada siswa yang masih pasif, terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media LINTANG dapat menjadi alternatif media edukatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar. Dengan adanya perbaikan tersebut, proses pembelajaran berlangsung lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Temuan pengabdian kepada masyarakat ini juga didukung oleh pengabdian kepada masyarakat Rahmawati *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran sekolah dasar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, penerapan LINTANG (Literasi Numerasi Tangga Pintar) sebagai media edukatif dalam pembelajaran literasi dan numerasi di SDN 36 Cakranegara mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media berbasis permainan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran sebelumnya yang cenderung monoton. Melalui penerapan LINTANG, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, kerja sama, serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan literasi dan numerasi selama proses pembelajaran berlangsung. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, pengondisian kelas, dan pemberian reward, turut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Dengan demikian, media LINTANG dapat menjadi salah satu alternatif media edukatif yang dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi pada siswa kelas tinggi sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 427-439.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 119-128.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Media Pendidikan Matematika*, 96-103.
- Hasanah, U., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga . *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Matematika*, 321-330.
- Husada, N. P., Isro'Iyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 187-201.
- Kusuma Ardi, S.D & Dessty Anatri. (2023). "Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar". *Buletin pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(2), 1-9
- Kirom, S. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 50-59.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Merdeka*.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. A. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Mulyani, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(3), 5-10.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (Colume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan pengabdian kepada masyarakat tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024, August). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Rahmawati, D., Ibrahim, M., Lutfauziah, A., & Wahyudi, A. (2026). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF ROGAPLAY TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 494-567.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- 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.

Zarkasih, T., & Meilasari, V. (2025). Kemampuan literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah matematika ditinjau dari tipe kepribadian David Keirse. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 422-436.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i2.17766>