

Strategi Pembelajaran Inovatif: Ular Tangga Numerasi dan Monopoli Dalam meningkatkan Literasi dan Numerasi siswa SMP Dharma Wanita Pare Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7

Permata Valenta¹, Tjetjep Yusuf Afandi², Eunike Rose Mita Lukiani³

valentapermata10@gmail.com¹, tjetjep@unpkediri.ac.id², eunike-mita@unpkediri.ac.id³

Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nisantara PGRI Kediri
Jl. Ahmad Dahlan, No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan literasi dan numerasi siswa di SMP Dharma Wanita Pare melalui strategi pembelajaran inovatif Ular Tangga Numerasi dan Monopoli yang dilaksanakan dalam program Kampus Mengajar angkatan 7. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 26 Februari sampai 19 Juni 2024 menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII. Temuan penelitian menunjukkan penerapan media pembelajaran ular tangga numerasi dan Monopoli dapat meningkatkan literasi dan numerasi serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Media ular tangga numerasi dan monopoli dapat menggabungkan belajar dan bermain sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan numerasi sebesar 18% dan Peningkatan literasi sebesar 15%.

Kata Kunci: Program Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Strategi pembelajaran Inovatif, Ular Tangga Numerasi, Media Monopoli

Abstract

This research aims to overcome the literacy and numeracy problems of students at SMP Dharma Wanita Pare through the innovative learning strategy Snakes and Ladders Numeracy and Monopoly implemented in the Class 7 Teaching Campus program. This research was conducted from February 26 to June 19 2024 using quantitative descriptive research methods, with the research subjects being class VIII students. Research findings show that the application of snakes and ladders numeracy and Monopoly learning media can improve literacy and numeracy and increase students' interest in the learning process. The snakes and ladders numeracy and monopoly media can combine learning and playing so that students are more enthusiastic in participating in the learning process. Increase in numeracy by 18% and increase in literacy by 15%.

Keywords: Campus Teaching Program, Literacy, Numeracy, Innovative learning strategies, Numeracy Snakes and Ladders, Media Monopoly

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa serta proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup (Annisa, 2022). Di Indonesia, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah melalui berbagai program dan kebijakan salah satunya adalah Program Kampus Mengajar. Program Kampus Mengajar, adalah program yang diusung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Tujuan program Kampus Mengajar untuk memberikan mahasiswa kesempatan memperoleh pengalaman belajar di luar kampus dengan berpartisipasi dalam kegiatan mengajar di sekolah (Suwanti et al., 2022) (Anwar, 2021). Mahasiswa peserta program Kampus Mengajar berperan sebagai mitra guru menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. (Nabilla et al., 2023). Pada saat yang bersamaan, mahasiswa mengembangkan keterampilan sosial dan karakter melalui interaksi dengan lingkungan sekolah (Efendi & Rozie, 2024).

Berdasarkan data dari Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di SMP Dharma Wanita Pare menunjukkan masih banyak siswa yang belum memahami literasi dan numerasi. Dalam hal literasi, mayoritas siswa belum mencapai standar kemampuan memahami informasi, memahami teks. Dalam hal numerasi, keterampilan siswa untuk berhitung dasar, serta melakukan operasi matematika dasar belum lancar. Contohnya saat materi matematika, memahami modus, mean, nilai tengah dan lain-lain.

Penelitian ini berfokus pada pentingnya melaksanakan pembelajaran inovatif yang efektif untuk mengatasi masalah literasi dan numerasi di SMP Dharma Wanita Pare. Mahasiswa peserta program Kampus Mengajar bertugas sebagai mitra guru untuk mengembangkan dan menerapkan metode pengajaran yang kreatif dan efektif. Bentuk pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mengatasi rendahnya numerasi dan literasi di SMP Dharma Wanita Pare adalah Ular Tangga Numerasi dan Permainan Monopoli.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian berupa observasi serta pretest dan posttest. Subyek penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII di SMP Dharma Wanita Pare. Penelitian dilaksanakan sejak 26 Februari sampai 19 Juni 2024. Tahap penelitian ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan penelitian dalam kegiatan Kampus Mengajar

No.	Tahap kegiatan Program Kampus Mengajar	Rincian kegiatan
1.	Tahap 1 (Awal penelitian)	1. Identifikasi Masalah a. Observasi langsung keadaan di sekolah penugasan b. Wawancara bersama kepala sekolah dan guru c. Test AKM sisa 2. Perencanaan Program kerja: Ular Tangga Numerasi dan Monopoli
2.	Tahap 2 (Pelaksanaan Program Kerja)	1. Pelaksanaan program kerja Ular Tangga Numerasi dan Monopoli 2. Pengumpulan data: Observasi
3.	Tahap 3 (Akhir penelitian)	1. Post test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) 2. Telaah data mengukur peningkatan Literasi dan Numerasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap 1 (Awal Penelitian)

Fokus pada tahap awal penelitian adalah memotret permasalahan yang terjadi di sekolah penugasan Kampus Mengajar, yakni SMP Dharma Wanita Pare. Observasi pada awal penelitian dilakukan dilaksanakan kurang lebih 2 minggu. Kegiatan observasi melihat jalannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. dan ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara bersama kepala sekolah, guru serta siswa untuk mengoreksi temuan observasi. Hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa selama proses pembelajaran siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dikarenakan di umur siswa yang terbilang belum dewasa masih suka bermain, apalagi saat dijelaskan siswa bermain atau bergurau sendiri, dan gurupun belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.



Gambar 1. Permainan tebak kata dengan siswa



Gambar 2. Pembuatan pohon kata

Oleh sebab itu keberadaan metode pembelajaran dan media pembelajaran kreatif sangat diperlukan di SMP Dharma Wanita Pare. Dengan metode dan media pembelajaran yang tepat, guru bisa mengajak siswa belajar sambil bermain. Temuan ini dikuatkan dengan hasil pre-test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Hasil dari pre-test menunjukkan penguasaan literasi dan numerasi siswa di SMP Dharma Wanita Pare masih rendah. Hasil pre-test AKM literasi dan numerasi ditampilkan dalam tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Pre Test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi

No soal	Bentuk Soal	Jumlah siswa			Dalam persen (%)		
		Menjawab benar	Menjawab salah	Total siswa	Menjawab benar	Menjawab salah	Total %
1	Pilihan Ganda	11	11	22	50%	50%	100%
2	Benar atau Salah	15	7	22	68%	32%	100%
3	Pilihan Ganda	8	14	22	36%	64%	100%
4	Benar atau Salah	0	22	22	0%	100%	100%
5	Pilihan Ganda	19	3	22	86%	14%	100%
6	Pencocokan	19	3	22	86%	14%	100%
7	Benar atau Salah	12	10	22	55%	45%	100%
8	Benar atau Salah	4	18	22	18%	82%	100%
9	Benar atau Salah	10	12	22	45%	55%	100%
10	Benar atau Salah	5	17	22	23%	77%	100%
11	Benar atau Salah	4	18	22	18%	82%	100%
12	Pilihan Ganda Kompleks	11	11	22	50%	50%	100%
13	Pencocokan	13	9	22	59%	41%	100%
14	Benar atau Salah	8	14	22	36%	64%	100%
15	Pilihan Ganda	14	8	22	64%	36%	100%
16	Benar atau Salah	10	12	22	45%	55%	100%
17	Pilihan Ganda	1	21	22	5%	95%	100%
18	Benar atau Salah	11	11	22	50%	50%	100%
19	Pilihan Ganda Kompleks	3	19	22	14%	86%	100%
20	Pencocokan	3	19	22	59%	41%	100%
Rata Rata		10 anak	12 anak	22 anak	45%	55%	100%

Tabel 3. Hasil Pre Test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi

No soal	Bentuk Soal	Jumlah siswa			Dalam persen (%)		
		Menjawab benar	Menjawab salah	Total siswa	Menjawab benar	Menjawab salah	Total %
1	Pilihan Ganda	8	14	22	36%	64%	100%
2	Benar atau Salah	2	20	22	9%	91%	100%
3	Pilihan Ganda	10	12	22	45%	55%	100%
4	Benar atau Salah	5	17	22	23%	77%	100%
5	Pilihan Ganda	6	16	22	27%	73%	100%
6	Pencocokan	3	19	22	14%	86%	100%
7	Benar atau Salah	2	20	22	9%	91%	100%
8	Benar atau Salah	16	6	22	73%	27%	100%
9	Benar atau Salah	5	17	22	23%	77%	100%
10	Benar atau Salah	1	21	22	5%	95%	100%
11	Benar atau Salah	0	22	22	0%	100%	100%
12	Pilihan Ganda Kompleks	8	14	22	36%	64%	100%
13	Pencocokan	0	22	22	0%	100%	100%
14	Benar atau Salah	2	20	22	9%	91%	100%
15	Pilihan Ganda	1	21	22	5%	95%	100%
16	Benar atau Salah	3	19	22	14%	86%	100%
17	Pilihan Ganda	3	19	22	14%	86%	100%
18	Benar atau Salah	8	14	22	36%	64%	100%
19	Pilihan Ganda Kompleks	12	10	22	55%	45%	100%
20	Pencocokan	4	18	22	18%	82%	100%
Rata Rata		5 anak	17 anak	22 anak	25%	75%	100%

2. Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan

Beangkat dari temuan observasi, peneliti dalam tim mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 7 berkolaborasi dengan guru mata pelajaran mengembangkan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang rendah di SMP Dharma Wanita Pare.

a. Ular Tangga Numerasi

Media pembelajaran ular tangga adalah alat yang dirancang dalam pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami konsep numerasi secara interaktif dan menyenangkan (Andriani & Wahyudi, 2023). Permainan ular tangga berupa papan permainan dengan kotak-kotak yang berisi pertanyaan terkait matematika yang harus diselesaikan siswa. Siswa hanya dapat melanjutkan permainan jika benar menjawab. Setiap langkah dalam permainan ular tangga memberikan tantangan agar penguasaan numerik siswa semakin mendalam. Contoh soal numerasi berupa: operasi perkalian, pembagian, pengukuran, rumus bidang datar, persamaan dan lain-lain.

Permainan ular tangga ke dalam pembelajaran matematika memberikan beberapa manfaat yaitu: 1)peserta didik dapat belajar sambil bermain, 2)dapat mengurangi kecemasan atau ketakutan siswa terhadap matematika, 3)siswa lebih terbuka memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan, 4)merangsang rasa ingin tahu dan semangat siswa untuk belajar lebih dalam, 5) memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka melalui latihan berulang. 6)memungkinkan pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat bekerja sama dan belajar dari satu sama lain saat bermain, 7)memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi siswa, 8)Guru dapat mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan lebih. 9)belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan (Purwanti, 2020). Langkah-langkah ular tangga numerasi yaitu

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Jumlah anggota tiap kelompok sekitar 5-6 siswa. Tujuan siswa dibagi dalam kelompok adalah agar dapat meningkatkan kolaboratif antara siswa satu dengan siswa lain dimana mereka mampu bekerja sama, memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi.
2. Setiap kelompok mempunyai bidaknya masing masing,
3. Setiap kelompok menjalankan bidak
4. Bagi siswa yang menempati kotak simbol merah, siswa tersebut harus mengambil kartu untuk menjawab pertanyaan.
5. Siswa yang tidak bisa menjawab tidak akan bisa bermain dalam 1x putaran.
6. Semakin cepat sampai itulah kelompok yang akan menang.



Gambar 3. Pembelajaran media ular tangga di kelas 8



Gambar 4. Peneliti mengawasi jalannya permainan media ular tangga

Hasil observasi peneliti menunjukkan media ular tangga numerasi dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dimana siswa lebih tertarik jika pembelajaran digabungkan dengan permainan mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih interaktif, rasa ingin tahu mereka meningkat seperti selalu bertanya jika kurang faham dan lebih gampang untuk memahami karena mereka berani untuk bertanya dikarenakan faktor pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tegang jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya itu itu saja. Menurut Bu Yani selaku guru matematika beliau memberikan informasi jika memang media sangat penting untuk menunjang proses belajar mengajar siswa dikarenakan beliau sudah sepuh jadi untuk hal ini biasanya dilakukan guru muda, berhubung guru matematika hanya 1 disekolah tersebut beliau hanya bisa melakukan proses belajar mengajar dengan metode ceramah saja. Tantangan yang dihadapi karena sebelumnya belum pernah ada media pembelajaran, butuh waktu lebih lama untuk mempelajarinya dan lebih ekstra mengajarnya karena bermain sambil belajar menurut orang yang sudah sepuh itu sulit. Oleh karena itu dengan adanya mahasiswa kampus mengajar ini Bu Yani sangat terbantu sekali apalagi dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Media Pembelajaran Monopoli

Media pembelajaran monopoli adalah media pembelajaran yang diadaptasi dari konsep permainan monopoli. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran bisa membuat proses belajar menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Kurniawati, 2021). Permainan monopoli sudah dikenal siswa. Beberapa komponen dalam media permainan monopoli, antara lain: 1) papan monopoli, 2) dadu, 3) bidak, 4) kartu belajar, 5) kartu tantangan, 6) kartu bantuan, serta 7) bintang untuk point jika siswa mampu menjawab benar. Pada media monopoli ini, papan permainan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dibahas, di mana setiap kotak di papan tersebut menyimpan kejutan pertanyaan yang harus diselesaikan siswa. Hanya siswa yang menjawab benar yang dapat melanjutkan permainan. Media pembelajaran monopoli berhasil mengubah suasana belajar yang sering kali dianggap membosankan menjadi suasana menyenangkan dan interaktif.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan monopoli sebagai berikut

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, tiap kelompok beranggota 5-6 siswa. Tujuan guru membagi siswa dalam kelompok agar siswa dapat meningkatkan kolaboratif antara siswa satu dengan siswa, bekerja sama, memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi.
2. Tiap kelompok maju satu persatu untuk bermain. Tujuan tiap kelompok maju satu persatu adalah mengocok dadu dan agar siswa lain juga bisa melihat tanpa harus bergerumbul.
3. Saat siswa berhenti di kartu belajar maka wajib menjawab pertanyaan, jika siswa berhenti di kotak tantangan maka wajib menjawab tantangan dimana di dalamnya berisi soal nalar yang melatut mengungkapkan pendapat siswa. Contoh soal; "Sebutkan contoh kegiatan ekonomi di lingkunganmu!"
4. Siswa yang bisa menjawab akan mendapatkan bintang dan kelompok yang paling banyak mendapatkan bintang yang dinyatakan menang.



Gambar 5. Pembelajaran media monopoli dikelas 7



Gambar 6. Peneliti memimpin pembelajaran media monopoli

Hasil observasi menunjukkan media monopoli meningkatkan kemampuan akademis siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini nampak dari respon siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Mereka sangat antusias jika pembelajaran digabungkan dengan permainan, bahkan siswa yang biasanya jarang masuk sekolah atau malah tidak pernah masuk ketika sekali dua kali diajak bermain dan belajar dihari berikutnya siswa tersebut sering mengikuti pembelajaran, mungkin karena pembelajaran merasa lebih santai tetapi tetap serius.

3. Tahap 3 Pengukuran Peningkatan Literasi dan Numerasi melalui Pos test AKM

Post test AKM dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024 di ruang kepala sekolah yang terbagi 2 kelompok siswa. Durasi waktu yang diberikan mengerjakan post test AKM adalah 120 menit atau sekitar 2 jam. Proses pelaksanaan posttest berjalan dengan lancar dan diakhiri dengan tepat waktu



Gambar 6. Salah seorang siswa menunjukkan hasil Post Test AKM

Tabel 4. Hasil Post Test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi

No Soal	Bentuk Soal	Jumlah Siswa			Dalam Persen (%)		
		Menjawab Benar	Menjawab Salah	Total Siswa	Menjawab Benar	Menjawab Salah	Total %
1	Benar atau Salah	19	3	22	86%	14%	100 %
2	Pilihan Ganda Kompleks	20	2	22	91%	9%	100 %
3	Benar atau Salah	17	5	22	77%	23%	100 %
4	Pilihan Ganda Kompleks	4	18	22	18%	82%	100 %
5	Benar atau Salah	4	18	22	18%	82%	100 %
6	Benar atau Salah	17	5	22	77%	23%	100 %
7	Pilihan Ganda Kompleks	21	1	22	95%	5%	100 %
8	Pilihan Ganda Kompleks	16	6	22	73%	27%	100 %
9	Benar atau Salah	1	21	22	5%	95%	100 %
10	Pencocokan	3	19	22	14%	86%	100 %
11	Benar atau Salah	3	19	22	14%	86%	100 %
12	Pilihan Ganda	19	3	22	86%	14%	100 %
13	Pilihan Ganda Kompleks	18	4	22	82%	18%	100 %
14	Benar atau Salah	15	7	22	68%	32%	100 %
15	Benar atau Salah	15	7	22	68%	32%	100 %
16	Pilihan Ganda Kompleks	19	3	22	86%	14%	100 %
17	Pilihan Ganda Kompleks	4	18	22	18%	82%	100 %
18	Pilihan Ganda Kompleks	16	6	22	73%	27%	100 %
19	Benar atau Salah	20	2	22	91%	9%	100 %
20	Benar atau Salah	15	7	22	68%	32%	100 %
Rata Rata		14 anak	8 anak	22 anak	60%	40%	100%

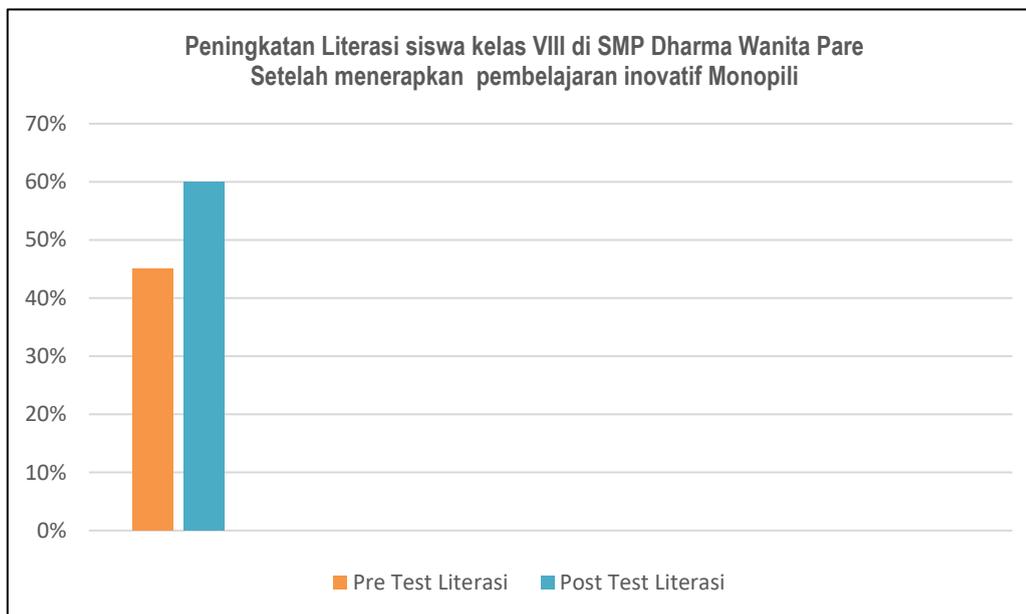
Tabel 5. Hasil Pos Test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi

No Soal	Bentuk Soal	Jumlah Siswa			Dalam Persen (%)		
		Menjawab Benar	Menjawab Salah	Total Siswa	Menjawab Benar	Menjawab Salah	Total %
1	Benar atau Salah	18	4	22	82%	18%	100 %
2	Benar atau Salah	13	9	22	59%	41%	100 %
3	Benar atau Salah	18	4	22	82%	18%	100 %
4	Pencocokan	6	16	22	27%	73%	100 %
5	Pilihan Ganda Kompleks	1	21	22	5%	95%	100 %
6	Pilihan Ganda	17	5	22	77%	23%	100 %
7	Pilihan Ganda Kompleks	8	14	22	36%	64%	100 %
8	Pencocokan	0	22	22	0%	100%	100 %
9	Benar atau Salah	11	11	22	50%	50%	100 %
10	Pilihan Ganda	14	8	22	64%	36%	100 %
11	Pilihan Ganda Kompleks	9	13	22	41%	59%	100 %
12	Pilihan Ganda	19	3	22	86%	14%	100 %
13	Benar atau Salah	1	21	22	5%	95%	100 %
14	Pilihan Ganda	4	18	22	18%	82%	100 %
15	Pilihan Ganda	18	4	22	82%	18%	100 %
16	Pilihan Ganda	17	5	22	77%	23%	100 %
17	Benar atau Salah	2	20	22	9%	91%	100 %
18	Pilihan Ganda Kompleks	4	18	22	18%	82%	100 %
19	Benar atau Salah	1	21	22	5%	95%	100 %
20	Pencocokan	4	18	22	18%	82%	100 %
Rata Rata		10 anak	12 anak	22 anak	43%	53%	100%

Tabel 3 adalah hasil post test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi dan tabel 4 adalah hasil post test Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) numerasi siswa SMP Dharma Wanita Pare. Secara detil peningkatan literasi ditunjukkan dalam tabel 6 dan peningkatan numerasi ditunjukkan pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 6. Perbedaan Hasil Pre Test dan Post Test Literasi

No soal	Bentuk Soal	Jumlah siswa menjawab benar		Dalam %	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	Pilihan Ganda	11	19	50%	86%
2	Benar atau Salah	15	20	68%	91%
3	Pilihan Ganda	8	17	36%	77%
4	Benar atau Salah	0	4	0%	18%
5	Pilihan Ganda	19	4	86%	18%
6	Pencocokan	19	17	86%	77%
7	Benar atau Salah	12	21	55%	95%
8	Benar atau Salah	4	16	18%	73%
9	Benar atau Salah	10	1	45%	5%
10	Benar atau Salah	5	3	23%	14%
11	Benar atau Salah	4	3	18%	14%
12	Pilihan Ganda Kompleks	11	19	50%	86%
13	Pencocokan	13	18	59%	82%
14	Benar atau Salah	8	15	36%	68%
15	Pilihan Ganda	14	15	64%	68%
16	Benar atau Salah	10	19	45%	86%
17	Pilihan Ganda	1	4	5%	18%
18	Benar atau Salah	11	16	50%	73%
19	Pilihan Ganda Kompleks	3	20	14%	91%
20	Pencocokan	3	15	59%	68%
Rata-rata		10 anak	14 anak	45%	60%
Selisih		Meningkat 4 anak		Meningkat 15%	

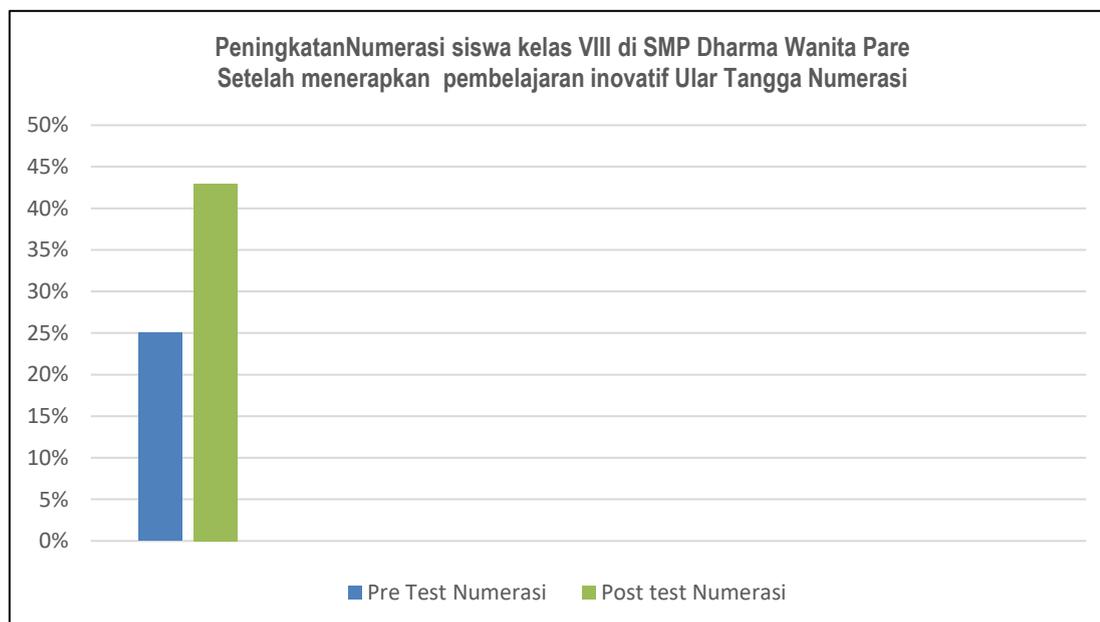


Gambar 7. Perbandingan Hasil Test Literasi Pre Test dengan Post Test

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa ketika pre test AKM Numerasi dari jumlah total siswa kelas VII sebanyak 22 orang, rata-rata siswa yang menjawab benar hanya 10 anak (45%). Namun setelah siswa SMP Dharma Wanita Pare mengikuti pembelajaran inovatif Monopoli, jumlah siswa yang benar saat Post Test Numerasi meningkat menjadi 14 anak (60%). Peningkatan numerasi secara prosentase naik sebesar 15%, yang dapat dilihat dalam gambar 7.

Tabel 7. Perbedaan Hasil Pre Test dan Post Test Numerasi

No soal	Bentuk Soal	Jumlah siswa menjawab benar		Dalam %	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	Pilihan Ganda	8	18	36%	82%
2	Benar atau Salah	2	13	9%	59%
3	Pilihan Ganda	10	18	45%	82%
4	Benar atau Salah	5	6	23%	27%
5	Pilihan Ganda	6	1	27%	5%
6	Pencocokan	3	17	14%	77%
7	Benar atau Salah	2	8	9%	36%
8	Benar atau Salah	16	0	73%	0%
9	Benar atau Salah	5	11	23%	50%
10	Benar atau Salah	1	14	5%	64%
11	Benar atau Salah	0	9	0%	41%
12	Pilihan Ganda Kompleks	8	19	36%	86%
13	Pencocokan	0	1	0%	5%
14	Benar atau Salah	2	4	9%	18%
15	Pilihan Ganda	1	18	5%	82%
16	Benar atau Salah	3	17	14%	77%
17	Pilihan Ganda	3	2	14%	9%
18	Benar atau Salah	8	4	36%	18%
19	Pilihan Ganda Kompleks	12	1	55%	5%
20	Pencocokan	4	4	18%	18%
Rata-rata		5 anak	10 anak	25%	43%
Selisih		Meningkat 5 anak		Meningkat 18%	



Gambar 8. Perbandingan Hasil Test Numerasi Pre Test dengan Post Test

Sementara itu, pada aspek numerasi, hasil pre test menunjukkan dari total siswa 22 orang, hanya 5 siswa yang mampu menjawab soal dengan benar (25%). Tetapi setelah pelaksanaan pembelajaran inovatif ular tangga, rata-rata anak yang benar mengerhakan post test numerasi meningkat menjadi 10 anak. Peningkatan numerasi secara prosentase sebesar 18%, yang dapat dilihat dalam tabel 7 dan gambar 8.

Peningkatan numerasi dan literasi ini menunjukkan peran inovasi strategi pembelajaran. Peningkatan kecil ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa akibat kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga. Tetapi kami percaya bahwa hasil ini merupakan langkah awal yang baik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran siswa di SMP Dharma Wanita Pare.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan oleh tim program Kampus Mengajar Angkatan 7 yaitu Ular Tangga Numerasi dan Monopoli dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMP Dharma Wanita Pare. Hasil test AKM menunjukkan literasi naik sebesar 15%. Hasil numerasi naik sebesar 18%. Dalam wawancara bersama guru, guru merasa terbantu dengan metode pengajaran Ular Tangga Numerasi dan Monopoli, yang tidak hanya memudahkan dalam guru penyampaian materi tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan demikian guru bisa mendapatkan perhatian siswa untuk antusias belajar. Siswa menjadi lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kolaborasi antara mahasiswa peserta Kampus Mengajar 7 dengan guru SMP Dharma Wanita dilaksanakan sejak awal kegiatan penelitian hingga berakhirnya kegiatan.

SARAN PENGEMBANGAN PENELITIAN LANJUT (*FUTURE Riset*)

Saran pengembangan penelitian lanjut mengenai Program Kampus Mengajar dapat mengkaji dampak lanjut penerapan metode dan media pembelajaran, bukan hanya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis. Selain itu, dapat mengkaji pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338.
- Hadi, I. A. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kooperatif Di Masa Pandemi. *Jurnal Inspirasi*, 4(2), 190–191.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur`aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i1.4645>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Efendi, S. F., & Rozie, F. (2024). Aktualisasi Program Kampus Mengajar Melalui Pelaksanaan Kegiatan Kaya Literasi dan Numerasi di SD Negeri Dungkek III. *Satya Widya*, 40(1), 100–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i1.p100-111>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Nabilla, T. F., Ditia, D. T., & Widyawati, S. (2023). Peran Mahasiswa Sebagai Mitra Guru Dan Sekolah Dalam Pengembangan Model Pembelajaran Di SD Negeri 01 Lubuk Gadang, Solok Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 1265–1271. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i7.336>
- Purwanti, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Keberlangsungan Kehidupan. *Wirahadie.Com*, 3(8), 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>
- Suwanti, V., Suastika, I. K., Ferdiani, R. D., & Harianto, W. (2022). Analisis Dampak Implementasi Program Mbkm Kampus Mengajar Pada Persepsi Mahasiswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 814. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8773>