|  |
| --- |
|  |
|  |

**KENDALA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN PLOSOKEREP 2 BLITAR**

Oleh: Aurila Putri Marhaeni 1), M. Anas Thohir 2)

[aurila.putri.2001516@students.um.ac.id](mailto:aurila.putri.2001516@students.um.ac.id) 1), [anas.thohir.fip@um.ac.id](mailto:anas.thohir.fip@um.ac.id) 2)

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Malang

|  |  |
| --- | --- |
| **Article history** | **Abstract** |
| Submission :  Revised :  Accepted : | *The existence of the Covid-19 pandemic has become a threat to the education of the nation's future successors which is also exacerbated by the swift currents of globalization. Numerical literacy is one of the important literacy skills to be mastered by elementary school students. Especially if numeracy literacy learning is supported by traditional game media. This study aims to determine the obstacles in increasing traditional game-based numeracy literacy skills at SDN Plosokerep 2 Blitar. as for the research method used is qualitative research with the type of case study. This research was carried out at SDN Plosokerep 2, especially for grade 2 students* |
| **Keyword:** |
| Kata kunci: *Numerical literacy, traditional games, Pandemic* |

Pendahuluan

Semakin berkembangnya zaman semakin ketat pula persaingannya. Untuk meningkatkan daya saing dan juang untuk menghadapi tantangan abad ke-22, masyarakat Indonesia harus menguasai enam keterampilan literasi dasar, yaitu literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Sejak 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Gerakan Nasional Literasi (GLN) sebagai perwujudan akan kepedulian literasi pada penerus bangsa. Gerakan Literasi Nasional merupakan implementasi dari Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 terkait Penumbuhan Kepribadian atau Budi Pekerti. Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang dicanangkan pemerintah dilakukan melalui pendidikan sekolah yang disebut Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Upaya-upaya yang dilakukan untuk mencetak siswa terdidik dan menyempurnakan karakter siswa melalui berbagai kegiatan antara lain membaca buku non-edukatif 15 menit yang disebut Gerakan Literasi Sekolah atau GLS. (Prihartini,2017:10). Salah satu Gerakan Literasi Sekolah adalah dalam bentuk literasi numerasi. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk dan menafsirkan hasil analisis untuk prediksi dan proses pengambilan keputusan. (Kemdikbud dalam Mahmud dan Pratiwi, 2019).

Literasi numerasi merupakan salah satu literasi yang penting untuk ditingkatkan pada saat ini karena setiap harinya seluruh masyarakat selalu berhadapan dengan kegiatan yang berhubungan dengan literasi numerasi. Budaya literasi ini dapat dikembangkan melalui pendidikan yang terintegrasi, baik dari keluarga, sekolah, maupun dari masyarakat. Literasi numerasi perlu dikembangkan dengan baik karena memiliki pengaruh yang baik bagi perkembangan dan kemampuan seseorang dalam berpikir sehingga kebiasaan ini akan menjadi keterampilan yang baik dalam menyelesaikan persoalan hidupnya. Berdasarkan survey PISA atau Programme for International Students Assessment yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) penyelenggara PISA menyatakan bahwa keterampilan literasi siswa di Indonesia meraih skor yang rendah dengan rata – rata sebesar 371. Lalu untuk peringkat literasi numerasi siswa Indonesia sejak tahun 2009 hingga 2015 tidak menunjukan adanya kenaikan yang signifikan. Tahun 2009 Indonesia berada pada peringkat 68 dari 74 negera. Tahun 2012 Indonesia di urutan 64 dari 65 negara dengan tingkat pencapaian relatif rendah. Sedangkan hasil PISA di tahun 2015 menunjukan peringkat Indonesia mengalami sedikit kenaikan urutan yaitu 63 dari 72 negara. Hasil selama tiga kali survey menunjukan kemampuan peserta didik di Indonesia pada literasi matematis khususnya masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara peserta PISA lainnya (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020). Sehingga berdasarkan dari data PISA tersebut masalah yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia saat ini merupakan masalah literasi (Kemendikbud, 2019).

Literasi numerasi sangat berkaitan dengan pemecahan masalah matematika. Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek, yaitu menghitung, hubungan aritmatika, dan operasi aritmatika. Berhitung adalah kemampuan menghitung sesuatu secara lisan dan kemampuan menentukan jumlah benda. Memecahkan masalah dalam literasi numerasi tidak hanya tentang memecahkan masalah matematika, tetapi juga tentang menemukan solusi dari masalah kontekstual yang dihadapi siswa setiap hari di mana siswa membutuhkan kemampuan berpikir atau bernalar. Oleh karena itu, komponen-komponen dalam pelaksanaan literasi numerasi tidak lepas dari materi yang ada dalam matematika. Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan pengetahuan yang tepat yang telah diatur secara sistematis termasuk aturan, ide, penalaran logis dan struktur logis. (Yuliana,2017:9).

Salah satu penyebab kegagalan dalam pembelajaran matematika adalah siswa tidak memahami konsep matematika atau siswa salah memahami konsep matematika. Kesalahpahaman tentang pengetahuan ketika diberikan di tingkat pendidikan dapat menyebabkan kesalahpahaman mendasar di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini terjadi karena matematika merupakan mata pelajaran pendidikan yang relevan (Novitasari, 2016). Literasi numerasi adalah cara untuk menjadikan matematika sebagai pelajaran yang mudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, kemampuan berkomunikasi dengan baik, personalisasi, dan kemampuan untuk memenuhi tantangan dunia global yang berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi nyatanya juga memberikan dampak negatif terhadap budaya bangsa. Salah satu contohnya ialah lunturnya permainan tradisional karena anak-anak saat ini lebih sering bermain games di gadget daripada bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan perilaku anak sebelum ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat, yangmana dulunya anak lebih senang bermain bersama teman-temannya. Selain itu, ketrampilan sosial pada anak zaman dahulu juga sangat tinggi yangmana mereka tidak bersikap individualis. Sedangkan anak-anak saat ini seringkali bersikap individualis karena mereka sudah fokus pada gadget masing-masing. Permasalahan-permasalahan di atas nyatanya juga ditemukan di SDN Plosokerep 2. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai permasalahan literasi numerasi yang ada di SDN Plosokerep 2 serta penggunaan media permainan tradisional sebagai upaya kreatif peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa yang digunakan oleh salah satu guru.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode studi kasus berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian atau situasi tertentu, kemudian peneliti akan mencari alternatif pemecahannya kemudian metode ini dapat juga digunakan untuk mengembangkan berpikir kritis dan menemukan solusi baru dari sutu topik yang dipecahkan (Yamin, 2007: 156). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa serta ketrampilan sosial siswa. Penelitian dilakukan di SDN Plosokerep 2 Kabupaten Blitar. Pengambilan data dilakukan pada bulan Januari 2022 di SDN Plosokerep 2 Blitar. Teknik pengambilan data yang digunakan ialah teknik wawancara dengan walikelas serta perwakilan siswa kelas 2. Instrumen pengambilan data mengarah pada pendapat serta pengalaman pribadi siswa mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran numerasi. Data yang ada akan dianalisis menggunakan teknik analisis menurut Miler (Dinda, 2020), antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berikut merupakan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Instrumen wawancara untuk guru

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Indikator | Pertanyaan yang akan diajukan |
| 1. | Analisis kesiapan sekolah dasar dalam melaksanakan literasi numerasi | * Bagaimanakah implementasi dari literasi numerasi di sekolah, apakah sudah berjalan dengan lancar? * Apa saja kegiatan yang secara rutin dilakukan oleh sekolah untuk melatih literasi numerasi kepada siswa? * Apa saja penghambat untuk melaksanakan kegiatan rutin untuk meningkatkan literasi numerasi siwa? * Apakah sudah tersedia bahan ajar untuk mendukung kegiatan rutin literasi numerasi? |
| 2. | Urgensi literasi numerasi dalam pembelajaran | * Apakah menurut anda pembelajaran literasi numerasi penting bagi siswa? * Urgensi apa yang menyebabkan siswa harus diberikan pembelajaran tentang literasi numerasi? * Apakah ada permasalahan mengenai literasi numerasi pada siswa? Seperti siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang memuat numerasi |
| 3. | Analisis karakterisitik siswa dalam pembelajaran | * Bagaimanakah karakteristik siswa ketika pembelajaran matematika? * Apakah siswa selalu bersemangat ketika pembelajaran matematika berlangsung? * Apakah siswa selalu bersemangat ketika terdapat program yang berhubungan dengan literasi? * Apakah siswa senang menggunakan media pembelajaran atau hanya dijelaskan? * Apakah terdapat banyak siswa yang kurang tertarik menggunakan media pembelajaran? * Apakah mayoritas cara belajar siswa? |

Instrumen wawancara siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Analisis kesiapan siswa dalam melaksanakan literasi numerasi | * Apakah siswa pernah mengikuti program atau kegiatan peningkatan literasi numerasi? * Apakah siswa menyukai pelajaran yang mengandung numerasi? * Apa alasan siswa tidak menyukai pelajaran yang mengandung numerasi? * Apakah siswa senang jika akan ada program literasi numerasi? |
| 2. | Analisis pemahaman siswa mengenai literasi numerasi | * Apakah siswa menyukai pelajaran matematika? * Apakah siswa sering mendapatkan nilai matematika yang bagus atau kurang memuaskan? * Apakah sebelumnya siswa sudah mengetahui mengenai literasi numerasi? * Apa yang siswa pahami mengenai literasi numerasi? |

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Literasi numerasi merupakan suatu kemampuan yang saat ini sedang digadang-gadangkan oleh menteri pendidikan. Akan tetapi faktanya masih banyak satuan pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar yang kurang memahami akan pengertian literasi numerasi. Banyak dari mereka menganggap literasi numerasi sama dengan matematika. Padahal di dalam literasi numerasi juga terdapat aspek-aspek matematika.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan walikelas kelas 5 SDN Plosokerep 2 diketahui bahwa mayoritas guru di SDN Plosokerep 2 kurang memahami pengertian dari literasi numerasi. Berikut kutipan langsung dari waancara dengan kepala sekolah yaitu bapak Taufik, S.Pd.

[1] *“Penting sekali ya menurut saya diadakan kegiatan yang berkaitan dengan numerasi, karena ya kan ini ada pandemi ya sudahan terus kemampuan anak dalam matematika juga tambah menurun lalu pemahaman guru mengenai numerasi juga belum maksimal”*

[2] *“kebanyakan guru hanya memahami tentang literasi membaca dan menulis mbak, untuk literasi numerasi belum begitu paham karena mungkin kurangnya sosialisasi ya mungkin”*

*[3] “iya, kami memahaminya mirip seperti matematika”*

Lalu ketika ditanya mengenai penggunaan media, walikelas 5 menjawab bahwa dulunya dalam pembelajaran muatan matematika materi operasi hitung pernah menggunakan media permainan tradisional namun nyatanya masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya oleh sebab itu perlu dikaji ulang. Berikut beberapa kutipan langsung dari wawancara dengan wali kelas 5.

[1] *“Medianya ya yang simpel-simpel mbak, pernah dulu menggunakan permainan tradisional kayak dakon FPB KPK lalu srawat batu. Lalu pernah juga memakai kereta-keretaan. Namun itu sudah sebelum pandemi kemarin sekarang belum digunakan lagi karena waktu pembelajaran yang sedikit ya”*

[2] *“Kalau kendalanya ya siswa yang laki-laki itu kurang begitu tertarik karena kan permainan itu lebih ke perempuan ya”*

[3] “*ya sempat ada diskusi sih mau mengadakan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan tradisional, karena kan manfaatnya banyak sekali ya”*

*[4] “Menurut saya manfaat menggunakan media permainan tradisional ya salah satunya agar siswa bisa berbaur dengan teman-temannya, karena kan sekarang semua sudah punya hp masing-masing jadi kurang sosialislah bahasanya”*

*[5] “Untuk permainan yang akan kami gunakan nantinya jika jam pelajaran sudah normal ya seperti engkel, srawat batu, gobak sodor, dan lainnya mbak, sebenarnya ini masih mau dikaji lagi bagaimana sistemnya”*

Lalu ketika ditanyakan tentang karakteristik siswa serta kendala dalam pembelajaran matematika atau saat literasi numerasi, walikelas 5 menjawab bahwa siswanya memiliki karakteristik yang amat beragam serta untuk kendala utamanya ialah karena adanya pandemi. Berikut beberapa kutipan langsung dari wawancara dengan wali kelas 5.

[1] *“untuk karakter siswa wah sangat beragam sekali, ada yang suka belajar sambil lari-larian, sambil bernyanyi, adanya diem banget. Mayoritas sih karakteristik saat belajarnya itu dengan metode kinestetik kalau untuk audio sedikit sih mbak”*

[2] *“kendala utamanya ya itu pandemi terus jam pelajaran sedikit, orang tua dirumah ya kurang memperhatikan anaknya karena mayoritas kan bekerja ya jadi ya sudah ibaratnya kalau diantarkan ke sekolah sudah dianggap belajar”*

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama walikelas 5 SDN Plosokerep 2 diketahui bahwa pelaksanaan literasi numerasi belum terlaksana dengan cukup baik. Guru hanya menerapkan literasi numerasi bersamaan dengan pembelajaran muatan matematika karena kurangnya pemahaman guru mengenai literasi numerasi. Guru ternyata telah menggunakan media permainan tradisional sebagai media pembelajaran literasi numerasi seperti dengan dakon FPB KPK dan srawat batu saat sebelum pandemi. Walaupun demikian, ternyata masih terdapat siswa yang kurang bersemangat menggunakan media tersebut terutama siswa laki-laki. Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki karakteristik belajar yang amat beragam. Penggunaan media tersebut dilakukan saat pembelajaran masih secara tatap muka langsung, sehingga saat pandemi ini masih belum diterapkan lagi karena adanya keterbatasan waktu pembelajaran. Walikelas 5 juga mengeluhkan terakit hambatan-hambatan yang dialami SDN Plosokerep 2 dalam melaksanakan kegiatan literasi numerasi, diantaranya yaitu pemahaman guru mengenai jenis-jenis literasi yang masih minim, minimnya waktu pembelajaran, kurang adanya dukungan orang tua, dan adanya pandemi. Akan tetapi guru sangat mendukung dengan digunakannya permainan tradisional sebagai media pembelajaran karena menurut walikelas 5 dengan menggunakan media tersebut dapat memulihkan ketrampilan sosial siswa yang sempat menurun sebelumnya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan 8 siswa kelas 5 SDN Plosokerep 2. Saat diwawancarai mengenai literasi numerasi banyak siswa yang tidak memahami tentang apa itu numerasi. Akan tetapi juga terdapat beberapa siswa yang hanya memahami tentang literasi saja. Berikut kutipan langsung wawancara dengan 8 siswa kelas 5.

[1] *“Tidak tau”*

[2] *“Kalau literasi itu kayak membaca gitu, numerasi gak tau”*

Ketika ditanya mengenai penggunaan media permainan tradisional, mayoritas siswa menjawab sangat senang ketika menggunakan media permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Berikut beberapa kutipan langsung wawancara dengan 8 siswa kelas 5.

[1] *“dulu pernah pakai permainan srawat batu waktu materi menghitung”*

[2] *“seneng banget, karena seru”*

[3] *“biasa aja, soalnya mainannya anak cewek”*

Ketika ditanya mengenai pembelajaran matematika mayoritas siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika. Padahal pembelajaran matematika termasuk dalam literasi numerasi. Mayoritas siswa juga mendapatkan nilai dibawah KKM pada ujian muatan matematika. Berikut beberapa kutipan langsung wawancara dengan 8 siswa kelas 5.

[1] *“saya tidak suka matematika karena sulit terus nilaiku banyak yang jelek”*

[2] *“matematika saya tidak suka karena membosankan”*

[3] *“sedikit suka matematika kalau saya bisa”*

Lalu untuk membuktikan pernyataan siswa, peneliti mengetes kemampuan siswa dalam bernumerasi khususnya pada materi berhitung sederhana. Dari hasil tes singkat tersebut terbukti bahwa mayoritas siswa ketika dites tentang penjumlahan dan pengurangan sudah lancar namun mayoritas mereka masih menggunakan jari sebagai alat bantu menghitung dan untuk jangkauan angkanya ialah dibawah 30 jika sudah di atas 30, mayoritas siswa kebingungan. Untuk hitung perkalian dan pembagian terdapat 2 siswa yang lebih lancar dari teman lainnya walaupun jangkauannya hanya perkalian dan pembagian 1 sampai 5. Selain itu, peneliti juga menanyakan terkait ketrampilan sosial siswa. Berikut beberapa kutipan langsung wawancara dengan 8 siswa kelas 5.

[1] *“Lebih suka bermain game di hp, karena seru”*

[2] *“suka main game hp”*

[3] *“kadang main game di hp tapi kalau sudah males main ke rumah teman”*

[4] *“dulu pas waktu belum ada korona sering main di lapangan tapi waktu korona tidak dibolehkan bermain di lapangan jadinya main game di hp”*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama siswa kelas 5 diketahui bahwa mayoritas siswa kelas 5 kurang mengetahui mengenai literasi numerasi yang mereka ketahui hanyalah literasi membaca dan menulis. Diketahui siswa kelas 5 sebesar 70% menyukai pelajaran yang berhubungan dengan matematika, sedangkan sisanya mengaku kurang menyukai karena menurut mereka matematika khususnya yang berhubungan dengan numerasi sangat sulit dan membosankan. Jika dilihat dari hasil ujian matematika siswa setelah pandemi diketahui hasil yang diberikan masih jauh di bawah KKM dan kurang memuaskan. Siswa juga mengaku bahwa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik serta menggunakan metode seperti bermain. Ketika siswa dites tentang kemampuan berhitungnya mayoritas siswa kurang lancar dalam berhitung akan tetapi masih ada beberapa siswa yang juga cukup lancar. Ketika ditanya ternyata siswa yang lancar dalam berhitung ternyata orang tuanya bekerja sebagai guru juga sehingga setiap harinya mereka wajib untuk setor hafalan operasi hitung ke orang tua. Sedangkan untuk siswa lainnya diketahui kurang dalam hafalannya selain itu ketika mereka di rumah mereka lebih sering bermain gadget dan bermain. Lalu ketika ditanyakan mengenai ketrampilan sosial siswa terbukti bahwa setelah adanya pandemi siswa menjadi lebih individualis sehingga ketrampilan sosial siswa semakin menurun.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa literasi numerasi di lingkungan sekolah dasar masih jarang dipahami oleh siswa dan guru. Kebanyakan hanya tau mengenai matematika, bukan numerasi. Padahal matematika termasuk dalam aspek literasi. Menurut satuan literasi sekolah dasar, matematika memiliki pengertian yang berbeda dengan aritmatika. Matematika adalah pengetahuan terintegrasi yang hanya berfokus pada pemecahan masalah menggunakan rumus, sedangkan aritmatika adalah keterampilan untuk menerapkan konsep dan aturan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran materi matematika sangat inovatif karena dengan menggunakan media tersebut siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pandangan Miarso dari Mahnun bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat, pikiran, ketakutan, dan perasaan siswa dengan cara yang mendorong terjadinya proses belajar. Permainan tradisional adalah permainan yang ada pada masa lampau dan turun temurun, selain itu permainan tradisional juga berpedoman pada nilai, norma dan moral. Menurut Nour, fakta yang terjadi saat ini adalah kegiatan bermain anak-anak kini bergeser ke arah permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti video game dan game online. Dengan adanya permasalahan tersebut seharusnya menjadi tanggung jawab bersama seluruh warga masyarakat agar calon penerus bangsa tidak melupakan kearifan lokalnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa inovasi pendidikan yang diterapkan oleh SDN Plosokerep 2 selain dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap matematika juga dapat memulihkan permainan tradisional anak-anak yang sempat tertinggal. Selain itu, media permainan tradisional juga dapat membantu siswa memvisualisasikan objek matematika abstrak dalam bentuk konkret.

Melalui permainan tradisional, siswa harus dapat menemukan konsep atau pengetahuannya dengan mengalami situasi nyata dan kemudian menghubungkannya dengan pengetahuannya untuk mendapatkan pengetahuan baru. Rahayo berpendapat bahwa permainan edukatif berbasis keunggulan lokal dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika dengan menghubungkan proses pembelajaran dengan budaya lokal siswa. Oleh karena itu, dengan permainan tradisional diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan mempelajari budaya khususnya yang ada di daerahnya. Dengan mempelajari budaya di daerahnya, siswa dapat berpartisipasi dalam pelestarian dan pelestarian budaya tersebut. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa karena dalam pelaksanaan permainan tradisional yang dilakukan secara bersama-sama, komunikasi antar siswa dapat dibangun agar siswa tidak bertindak secara individualis.

Hasil penelitian Natalia menyimpulkan bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar. Selain itu, Wardono dan Febrian menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah mendapatkan Team Game Championship (TGT) untuk pembelajaran menggunakan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk melestarikan budaya. Oleh karena itu, selain sebagai sarana pembelajaran konsep matematika, game juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh banyak anak sehingga dalam proses permainannya anak dituntut untuk berinteraksi dengan lawan mainnya, apalagi dalam permainan tradisional juga terdapat aturan permainan yang harus dipatuhi oleh setiap pemainnya, sehingga demikian adanya. Berlatih disiplin. Jika ada pemain yang tidak menghormati aturan main, maka akan dikenakan sanksi sosial oleh teman-temannya. Selanjutnya menurut hasil penelitian Kurniati (2006) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang anak untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif, membantu anak beradaptasi, berinteraksi secara positif satu sama lain, saling mengontrol, mengembangkan empati dengan teman, menghormati aturan dan menghargai. Dalam penggunaan permainan tradisional sebagai media guru perlulah untuk memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa. Stimulus yang dipilih harus kontekstual, menarik dan kekinian agar dapat merangsang rasa ingin tahu siswa (Tyas & Pangesti, 2018). Memotivasi siswa khususnya dalam hal literasi numerasi.

Permasalahan utama yang menyebabkan siswa masih belum dapat menyelesaikan pembelajaran yang berbasis literasi numerasi adalah guru yang belum membiasakan siswa dengan soal-soal berbasis literasi. Hal ini disebabkan masih banyak guru yang masih belum mampu menyusun soal literasi numerasi terutama untuk guru-guru di tingkat sekolah dasar agar siswa menjadi lebih terbiasa untuk menyelesaiakn soal-soal non-rutin tersebut. Guru cenderung membuat soal rutin yang tertutup dan dapat langsung diselesaikan dengan penggunaan suatu rumus (Kartikasari, Kusmayadi, & Usodo dalam Fiangga et al., 2019).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa SDN Plosokerep 2 belum begitu memahami makna literasi numerasi begitupula dengan beberapa guru yang kurang faham mengenai literasi numerasi. Siswa dan guru hanya memahami bahwa literasi numerasi sama dengan pembelajaran matematika, nyatanya matematikalah yang termasuk kedalam aspek literasi numerasi. Pada pembelajaran matematika kelas 2 yang berhubungan dengan numerasi yaitu pada materi operasi hitung, guru pernah menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajarannya. Melalui media tersebut nyatanya terdapat beberapa siswa yang kurang bersemangat untuk bermain. Padahal untuk usia kelas 2 seharusnya anak sedang aktif-aktifnya bermain. Selain itu, dengan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran ternyata juga dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa. Oleh karena itu, untuk penggunaan media pembelajaran permainan tradisional kedepannya akan dikaji ulang atau akan dimodifikasi oleh guru SDN Plosokerep 2 agar bisa menarik perhatian seluruh siswa.

Saran dari peneliti ialah perlunya memodifikasi permainan tradisional yang digunakan agar seluruh siswa dapat tertarik untuk belajar. Selain itu juga perlu untuk memberikan wawasan kepada guru dan siswa tentang literasi numerasi serta terus melatih siswa untuk bernumerasi. Sehingga nantinya guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika dan literasi numerasi dengan maksimal.

Daftar Pustaka

Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. Matematika Dan Pendidikan Matematika, 9(02), 237–247. http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/2299

Kartikasari, M., Kusmayadi, T. A., & Usodo, B. (2016). Kreativitas guru sma dalam menyusun soal renah kognitif ditinjau dari pengalaman kerja. Prosiding Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika, (November), 431–442

Kurniati, S. (2006). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Jurnal, (Online), (http://file.upi.edu/direktori/FIP/JUR\_P GTK/197706112001122- Euis\_Kurniati/pedagogia.pdf

Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>

Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>

Nataliya, Prima (2015). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. Vol. 03, No.02

PISA. (2016). PISA 2015 Results in Focus. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264266490-en>

Prihartini, Fitria Widi (2017). Analisis Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada Kelas Rendah di SDN Punten 1 Batu. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Pritchard, P.E. (1992). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education,* *26* (1), 14-17.

Tyas, F., & Pangesti, P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots. Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, 5, 566–575