

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI NUMERASI DAN SAINS SISWA SDN 104 LANGENSARI SENANGGALIH

Oleh:

**ISNA CAHYANI**

**NIM: 1602204065**

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif,  
Universitas Telkom, Bandung, 40257, Indonesia**

**E-mail: [isnacahyani@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:isnacahyani@student.telkomuniversity.ac.id)**

Menurut data dari Direktorat Sekolah Dasar (2023) Literasi numerasi adalah kecakapan yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Sedangkan literasi sains adalah kecakapan untuk memahami fenomena alam dan sosial serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan bukti ilmiah. Kemampuan literasi numerasi dan sains memberikan kontribusi yang nyata terhadap pertumbuhan sosial, ekonomi, dan kesejahteraan bagi individu atau masyarakat. Hal ini sangat dibutuhkan untuk kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Namun, hasil Asesmen *PISA (Programme for International Student Assessment)* yang diikuti Indonesia menunjukkan bahwa skor literasi numerasi dan sains peserta didik Indonesia belum mencapai rata-rata skor yang ditetapkan oleh *PISA*. Hal ini turut divalidasi oleh Ibu Adhiani wali kelas IV SDN 104 Langensari Senanggalih, bahwa kemampuan literasi numerasi dan sains siswa masih berada dibawah kompetensi minimum. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu kurangnya minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat literasi numerasi dan sains pada siswa. Alat permainan edukatif berupa *Board game* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan kegiatan literasi numerasi dan sains. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan *R&D*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan minat literasi numerasi dan sains siswa SDN 104 Langensari Senanggalih.

**Kata kunci:** Literasi numerasi, Literasi sains, Media pembelajaran, *Board game*, Sekolah dasar