



Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com
Kontak : 0821-4250-1527

Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>
Volume 7 Nomor 1 Tahun 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



41 - 55

Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III UPTD SDI Ngoramawo

The Use of Snake and Ladder Learning Media to Improve Numeracy Comprehension of Grade III Students of UPTD SD Ngoramawo

Artikel dikirim :


2024-12-26

Artikel diterima :


2025-01-28

Artikel diterbitkan :

2025-01-29

 Maria Alfonsa Kero^{1*}, Ermelinda Yosefa Awe², Maria Desidaria Noge³, Yohanes Vianey Sayangan⁴

 1,2,3,4 STKIP Citra Bakti

 Email Korespondensi : fonsakero304@gmail.com *

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Media Ular Tangga, Numerasi

Abstrak: Permasalahan awal yang ditemukan sehingga dilakukan penelitian ini yaitu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi pada anak usia 8-9 tahun khususnya yang berada di kelas III. Riset ini memiliki tujuan yaitu mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman numerasi siswa kelas III di UPTD SDI Ngoramawo dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Ngoramawo dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas III berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan wawancara. Instrumen utama yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman numerasi siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata skor yang diperoleh pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, skor rata-rata siswa adalah 64,50

dengan ketuntasan klasikal 35%, sementara pada siklus II skor rata-rata meningkat menjadi 70,50 dengan ketuntasan klasikal 90%. Peningkatan pemahaman numerasi siswa antara siklus I dan siklus II sebesar 7,50, dengan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 55%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa, serta membuat pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Implikasi secara praktis penelitian ini, dapat digunakan oleh guru dan sekolah untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam pembelajaran matematika melalui media ular tangga.

Keywords:

Learning Media, Snake and Ladder Media, Numeracy

Abstract: The initial problem that was found so that this study was carried out was based on the results of observations made, it was found that there were still many students who had difficulty understanding the concept of numeracy in children aged 8-9 years, especially those in grade III. The purpose of this research is to find out whether there is an increase in the understanding of numeracy of grade III students at UPTD SDI Ngoramawo by applying snake and ladder learning media. This study uses the Classroom Action Research (PTK) approach which refers to the Kemmis & McTaggart research design, which consists of three stages: planning, action and observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II. This research was carried out at SDI Ngoramawo with the research subjects being 20 grade III students. The methods used in this study include observation, tests, and interviews. The main instrument used is the multiple-choice test. The results of the study show that the use of snake and ladder media can improve students' understanding of numeracy during the learning process. This increase can be seen from the average score obtained in cycle I and cycle II. In the first cycle, the average score of the students was 64.50 with 35% classical completeness, while in the second cycle the average score increased to 70.50 with 90% classical completeness. The increase in students' numeracy understanding between cycle I and cycle II was 7.50, with an increase in classical completeness of 55%. These results show that snake and ladder learning media are effective in improving students' numeracy comprehension, as well as making mathematics learning more interesting, interactive, and fun. The practical implications of this research can be used by teachers and schools to improve students' numeracy skills in learning mathematics through the medium of snakes and ladders.

Copyright © 2025 authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>



DOI : 10.61227



P-ISSN : 2774-9290



E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, guna meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara, Depdiknas (dalam Awe dkk, 2023 : hal 295-304). Pendapat lain menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sengaja, terorganisir, dan terencana dengan tujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan, Simanjuntak (dalam Ningsih & Astuti, 2024 : hal 1007-1021). Secara garis besar pendidikan dapat dijadikan upaya untuk memberikan bekal hidup agar manusia mengerti bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sesungguhnya (Lestari dkk, 2023). Teknologi, informasi, dan komunikasi memiliki peran penting dalam pendidikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi dengan cepat dan tepat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut setiap individu untuk tidak hanya mahir membaca dan menulis, tetapi juga memiliki pengetahuan yang memadai guna menghadapi tantangan zaman. Literasi modern mencakup enam dimensi utama: literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, dan budaya kewargaan. Khususnya literasi numerasi, yang meliputi kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan praktis sehari-hari, menganalisis informasi dalam berbagai format, serta menginterpretasikan hasil analisis guna membuat prediksi dan keputusan yang tepat. Hendrawati dkk (2020) Literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah yang melibatkan analisis dan pemahaman terhadap pernyataan, melalui manipulasi simbol atau bahasa matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, literasi numerasi juga melibatkan kemampuan untuk mengkomunikasikan pernyataan tersebut, baik secara tertulis maupun lisan. Menurut Ekowati (dalam Perdana & Suswandari, 2021: hal 9-15), Literasi numerasi adalah kemampuan individu dalam menggunakan penalaran, angka, dan simbol matematika untuk menyelesaikan persoalan praktis sehari-hari. Ini mencakup keterampilan menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, menginterpretasi hasil analisis, serta membuat prediksi dan keputusan berdasarkan data numerik, menurut Kemendikbud (dalam Nurcahyono, 2023: hal 19-29). Konsep literasi numerasi ini sangat erat kaitannya dengan matematika, sehingga sering kali disebut sebagai literasi matematis (Bopo dkk, 2023). Aspek-aspek literasi numerasi mencakup tiga komponen utama: berhitung, hubungan numerasi, dan operasi aritmatika. Ini meliputi kemampuan menghitung secara verbal, mengenali jumlah benda, memahami konsep kuantitas, serta melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

Kemampuan numerasi dapat dipahami sebagai kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk angka. Resti, (dalam Kusuma Ardi 2023 : hal 1-9). Numerasi adalah kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menganalisis informasi dalam berbagai bentuk representasi (grafik, tabel, bagan) guna memecahkan masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto,

(dalam Widaningsih Resmi dkk 2023) Numerasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep membaca dan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, tempat kerja, maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, numerasi juga melibatkan kemampuan untuk menjelaskan informasi yang ada di sekitar kita. Numerasi matematika sangat penting karena membantu individu berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari Tawa, dkk (2023). Kemampuan numerasi mencakup kemampuan untuk memahami angka, mengitung, memecahkan masalah dan menggunakan pemikiran logis, Jusmirad dkk (2023). Menurut Maulidina (2019) Numerasi adalah kemampuan kompleks yang melibatkan keterampilan berhitung dan penerapan konsep bilangan dalam konteks sosial dan pendidikan, mencakup pemahaman informasi lingkungan, kebutuhan pekerjaan, serta pengembangan kemampuan analitis untuk mengolah data, mengenali pola, dan mengambil keputusan strategis, terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan perhatian khusus, Sunanto (dalam Hasibuan, 2024). Pembelajaran matematika tidak hanya terbatas pada kegiatan berhitung, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, pembelajaran matematika berperan dalam mengasah otak bagian kiri yang berfungsi untuk analisis rasional, serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis pada siswa, Budiyo (dalam Apriyanto). Matematika berperan dalam menyelesaikan berbagai masalah kehidupan sehari-hari serta menjadi pendukung utama dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, Nafisah & Furnamasari (2023). Matematika di sekolah dasar adalah investasi masa depan untuk membentuk generasi adaptif di era global. Pada kelas III, pembelajaran matematika menjadi fase kritis dalam mengembangkan kemampuan dasar, meliputi pengenalan angka (satuan hingga ratusan), operasi matematika sederhana (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), dan pengenalan analisis data. Tujuannya tidak sekadar menguasai angka, tetapi mempersiapkan siswa memahami konsep matematika lanjut serta mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah yang esensial untuk tahap pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan observasi di UPTD SDI Ngoramawo, peneliti menemukan kesulitan siswa kelas III dalam memahami konsep numerasi. Dari 20 siswa, 11 di antaranya belum mampu menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan angka 10-100. Permasalahan ini diduga dapat menghambat pemahaman materi matematika secara menyeluruh, serta diperburuk oleh kurangnya media pembelajaran interaktif. Solusi yang diusulkan adalah menggunakan media permainan edukatif seperti ular tangga, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik minat siswa terhadap materi numerasi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan diatas, guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Vebimawarti (2019), siswa kelas III masih berada pada fase

operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka menerapkan aturan logika dalam proses berpikir, meskipun hanya terbatas pada benda atau hal-hal yang bersifat nyata. Mengingat sifat abstrak pada mata pelajaran Matematika, peserta didik memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang diajarkan, sehingga siswa, terutama di kelas rendah, dapat lebih mudah memahaminya (Anidar, 2017). Pemilihan media pembelajaran membutuhkan perhatian khusus karena perannya dalam membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Amir (2014) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan memberikan dampak positif secara psikologis kepada peserta didik. Media yang dirancang secara tepat mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif (Putra, 2021). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa memahami bentuk atau konsep tertentu secara nyata, sehingga mempermudah proses belajar dan mendukung penyampaian isi materi (Sulistyowati, 2019).

Media adalah sarana atau alat bantu komunikasi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar antara guru dan siswa di lingkungan sekolah, menurut Oemar Hamalik (dalam Arsyad Azhar, 2011). Sementara itu, Fadilah Aisyah dkk (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Wilujeng (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media dalam mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk visual yang dapat diamati melalui panca indera. Media merupakan Solusi yang tepat untuk menjadikan pembelajarn menyengkan bagi siswa karena media mampu menghargai karakteristik siswa, Oktafia (2024). Hamalik (dalam Wahyuningtias, 2020 : 23-27) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran penting, yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa. Selain itu, media juga dapat memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Informasi atau pesan yang dikomunikasikan dalam proses belajar mengajar berupa isi atau bahan ajar yang telah dirancang sesuai kurikulum. Sumber informasi ini dapat berasal dari guru, penulis buku atau modul, maupun perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya. Sementara itu, penerima informasi atau pesan adalah siswa atau peserta didik yang menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran tersebut., Riyana (dalam Siregar dkk, 2023)

Dalam proses pembelajaran guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah media permainan. Di antara berbagai jenis permainan edukatif, permainan ular tangga telah banyak digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan pemahaman numerasi siswa di sekolah dasar. Menurut Lestari (2017), penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman

materi yang diajarkan. Permainan ular tangga, sebagai salah satu media pembelajaran, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa. Numerasi, sebagai kemampuan dasar yang mencakup keterampilan berhitung dan memahami konsep angka, sangat penting untuk dikuasai sejak dini. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat, seperti permainan ular tangga, dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan numerasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wati Anjelina (2021) menunjukkan bahwa sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Hermawan (2019) yang menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Menurut Hijrathaeen dkk (2023) Media ular tangga adalah strategi pembelajaran inovatif yang meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan semangat belajar siswa, sambil mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan sosial melalui permainan yang menyenangkan dan terintegrasi dengan materi numerasi.

Media ular tangga ini merupakan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Dibat dari 80 lembar kertas origami berwarna-warni yang ditempel pada kardus bekas, media ini dirancang untuk siswa kelas 3 dengan kotak berisi angka, ular, tangga, dan pertanyaan numerasi. Keunggulan media ini terletak pada desain yang interaktif dan fleksibel, dengan tingkat kesulitan pertanyaan yang dapat disesuaikan. Petunjuk permainan tidak hanya menjelaskan aturan dasar, tetapi juga memberikan panduan pemanfaatan elemen ular dan tangga dalam pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan, merangsang pemikiran strategis, dan meningkatkan keterampilan numerasi siswa

Media ular tangga dirancang sebagai alat pembelajaran inovatif untuk siswa kelas III, yang memperkenalkan konsep angka (satuan, puluhan, ratusan) sambil mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dan kerja sama. Kombinasi unsur pendidikan dan hiburan dalam permainan ini menciptakan pengalaman belajar matematika yang interaktif dan menyenangkan, membantu siswa UPTD SDI Ngoramawo memahami konsep dasar matematika secara lebih mendalam dan bermakna.

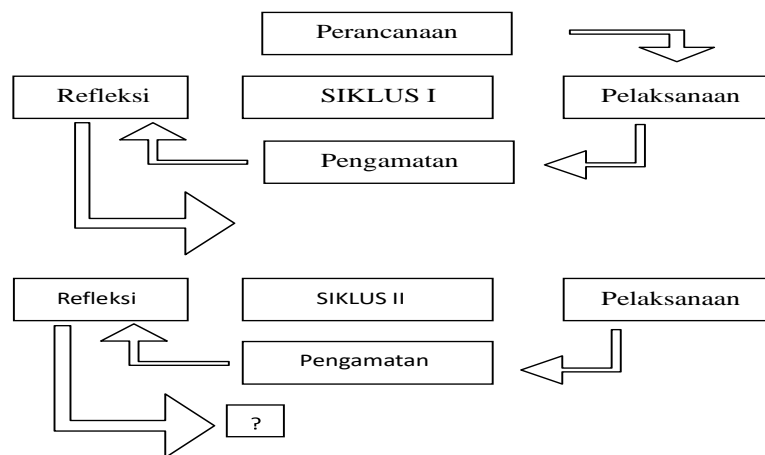
Penelitian yang dilakukan oleh Sesrita dkk (2023) tentang dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika berdampak positif pada peningkatan literasi numerasi siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ningtias dkk (2024) hasil penelitian yang didapatkan menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu games berburu ubur-ubur dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan. Media permainan dalam

kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa untuk memperoleh pemahaman numerasi dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Kusumaningrum dkk (2024) yaitu media wordwall memiliki dampak positif terhadap kemampuan numerasi peserta didik. Perbedaan antara penelitian ini dengan ketiga penelitian di atas terletak pada jenis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan ular tangga sebagai media yang membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan permasalahan dan Solusi di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III UPTD SDI Ngoramawo”.

METODE

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Mc Taggart untuk mengukur hasil belajar siswa melalui media ular tangga. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III (10 perempuan dan 10 laki-laki), dengan tes kognitif dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman numerasi. Pelaksanaan penelitian mengikuti tahapan yang terstruktur sesuai model ini.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis & Mc. Taggart

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas III UPTD SDI Ngoramawo Desa Wawowae Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada dengan tujuan menganalisis efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa. Penelitian menggunakan siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi, dengan setiap siklus dirancang untuk memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya. Skor rata-rata kemampuan numerasi siswa akan

dihitung menggunakan rumus kuantitatif untuk mengukur tingkat pemahaman materi numerasi secara objektif.

Keberhasilan siswa dalam menguasai numerasi dinilai berdasarkan kemampuan mereka menguasai konsep angka 1-100. Kriteria keberhasilan ditetapkan dengan standar penilaian "baik" dan pencapaian skor minimal 70% sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan tes. Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi untuk memperoleh data awal kemampuan numerasi siswa. Setelah itu peneliti melakukan tes dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II untuk memperoleh data tambahan sejauh mana kemampuan numerasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar dengan observasi awal yang mengungkap kesenjangan kemampuan numerasi siswa. Dari 20 siswa, 11 siswa mengalami kesulitan menghitung numerasi 1-100, sementara 9 siswa sudah menguasai kemampuan awal. Penyebab utama adalah kurangnya media pembelajaran interaktif, dengan guru hanya menggunakan papan tulis dan metode ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep numerasi. Media ular tangga dipilih sebagai solusi untuk membantu siswa memahami konsep matematika dasar secara menyenangkan dan interaktif.

Siklus 1

Penelitian dimulai dengan tes kognitif di kelas III untuk menilai pemahaman numerasi siswa. Dari 20 siswa, 11 siswa belum mampu menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan, dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagai tindak lanjut, dilakukan tes awal setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk mengukur perolehan nilai pada siklus 1.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus 1

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1	ABG	60	BT
2	APD	70	T
3	AMG	80	T
4	BRS	60	BT
5	CFL	60	BT
6	FGL	60	BT
7	GAW	70	T
8	GAM	70	T

9	HK	50	BT
10	KAK	70	T
11	LSK	70	T
12	MAY	60	BT
13	MAPM	80	T
14	MAW	60	BT
15	MEL	50	BT
16	MRTB	60	BT
17	MSW	60	BT
18	PFM	70	T
19	PNU	80	T
20	RNK	50	BT
Jumlah	1290		
skor			
Rata-rata	64,50		
Ketuntasan	35,00%		

Berdasarkan tabel diatas, untuk menghitung nilai rata-rata kemampuan pemahaman numerasi pada siklus 1 peneliti menggunakan rumus, dimana untuk mencari M (rata-rata kemampuan numerasi) maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{1290}{20} \\
 &= 64,50
 \end{aligned}$$

Pada siklus 1 dengan menggunakan media papan ular tangga, kemampuan numerasi siswa mencapai rata-rata 64,50% dengan ketuntasan klasikal 35,00%. Perolehan nilai tersebut dikategorikan cukup dan menunjukkan pemahaman numerasi siswa, terutama dalam menghitung angka 1-100, masih belum optimal. Sebanyak 11 siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat pemahaman numerasi yang rendah. Hal ini mengindikasikan perlunya strategi dan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Siklus II

Siklus 2 dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari evaluasi Siklus 1, dengan fokus memperbaiki hasil sebelumnya. Pada siklus ini, 11 siswa yang sebelumnya memperoleh nilai di bawah KKM dijadikan perhatian utama untuk meningkatkan pemahaman numerasi. Kegiatan dilakukan menggunakan media papan ular tangga, dengan observasi yang memperhatikan kekurangan pada Siklus 1. Tujuan utamanya adalah memperbaiki

performa siswa dan meningkatkan pemahaman materi numerasi, yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 2

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1	ABG	70	T
2	APD	70	T
3	AMG	80	T
4	BRS	70	T
5	CFL	70	T
6	FGL	80	T
7	GAW	70	T
8	GAM	70	T
9	HK	70	T
10	KAK	70	T
11	LSK	70	T
12	MAY	70	T
13	MAPM	80	T
14	MAW	60	BT
15	MEL	70	T
16	MRTB	70	T
17	MSW	60	BT
18	PFM	70	T
19	PNU	70	T
20	RNK	70	T
Jumlah skor		1410	
Rata-rata		70,50	
Ketuntasan		90%	

Berdasarkan tabel 2 diatas untuk menghitung nilai rata-rata kemampuan pemahaman numerasi pada siklus II peneliti menggunakan rumus, dimana untuk mencari M (rata-rata kemampuan numerasi) maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma x}{N} \\
 &= \frac{1410}{20} \\
 &= 70,50
 \end{aligned}$$

Pada siklus II, kemampuan numerasi siswa menggunakan media ular tangga mencapai rata-rata 70,50 dengan ketuntasan klasikal 90%. Perolehan nilai dikategorikan baik, dengan peningkatan signifikan 55% dari siklus I. Penelitian dihentikan di siklus dua karena siswa telah mencapai bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70%. Hal ini menunjukkan keberhasilan media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman numerasi siswa kelas III di UPTD SDI Ngoramawo dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Dalam penelitian ini ditemukan masalah bahwa dari 20 siswa, 11 siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi pada anak usia 8-9 tahun, khususnya yang berada di kelas III. Masalah lainnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan memahami materi dengan baik. Sebagai solusi untuk masalah tersebut, penelitian ini menawarkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media pembelajaran ular tangga. Dengan menggunakan media ular tangga, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman numerasi siswa dalam memecahkan soal-soal numerasi. Permainan ular tangga dapat menjadi media permainan edukatif yang efektif jika dirancang dengan baik dan menarik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rifliani (dalam Yustitia dkk, 2024) yang menyatakan bahwa Media ular tangga merupakan strategi pembelajaran matematika yang efektif bagi siswa sekolah dasar, didasarkan pada familiaritas permainan dan manfaat edukatifnya. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar matematika secara menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik seperti kesabaran, kerja sama, imajinasi, dan pemahaman aturan, sehingga menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif dan bermakna.

Permainan ular tangga digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman numerasi siswa, khususnya di kelas III UPTD SDI Ngoramawo. Hasilnya terbukti pada peningkatan nilai rata-rata siswa yang dikategorikan sangat baik. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu dari Siklus I ke Siklus II. Rekapitulasi hasil tes Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Nilai Tertinggi	80	80	
2	Nilai Terendah	50	60	
3	Jumlah Nilai	1290	1410	120
4	Rata-rata	64,50	70,50	6
5	Ketuntasan Klasikal	35,00%	90%	55%

Berdasarkan table 3 diatas, Ketika siswa belajar melalui permainan ular tangga, baik melalui demonstrasi maupun permainan itu sendiri, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi karena merasa belajar sambil bermain. Tanpa disadari, mereka sebenarnya sedang menguji kemampuan pemahaman numerasi mereka. Dengan menggunakan media ular tangga untuk memperkenalkan materi numerasi, siswa terlibat secara aktif, yang dapat mendorong mereka untuk memperluas pengetahuan serta meningkatkan kemampuan mereka, sebagaimana diungkapkan oleh Ferryka (dalam Facharudi, S.D dkk, 2024). Hasil penelitian oleh Ardi dkk (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematika pada siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Oli dkk (2024) juga menemukan bahwa setelah penerapan media papan ular tangga, terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus, dengan skor rata-rata mencapai 86,84% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga secara efektif mendukung proses pembelajaran matematika dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Hartatik (dalam Wadud & Lailiyah, 2024, hal 500-511) mengungkapkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa sebelum diperkenalkan media ular tangga hanya sebesar 53,09%, yang termasuk dalam kategori rendah. Namun, setelah penerapan media permainan ular tangga, tingkat motivasi belajar siswa meningkat pesat hingga mencapai 75%, yang tergolong memuaskan.

Media pembelajaran ular tangga merupakan strategi inovatif untuk mengajarkan matematika, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman numerasi dan partisipasi aktif siswa. Melalui media ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang konkret dan menyenangkan, membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Pendekatan ini khususnya memberikan manfaat signifikan bagi siswa kelas III UPTD SDI Ngoramawo dalam mengembangkan kemampuan matematis mereka.

KESIMPULAN

Penelitian membuktikan media ular tangga efektif meningkatkan pemahaman numerasi siswa kelas III UPTD SDI Ngoramawo. Dari siklus I dengan skor rata-rata 64,50 dan ketuntasan klasikal 35%, meningkat signifikan di siklus II menjadi skor rata-rata 70,50 dengan ketuntasan klasikal 90%. Disarankan guru menggunakan media pembelajaran menarik seperti ular tangga untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). "Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. Forum Paedagogik" 6(1)
- Anidar, J. (2017). "Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya dalam Pembelajaran ." Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami, 3(2),8-16

- Apriyanto, H.E. (2022). "Upaya Meningkatkan Belajar Siswa Pelajaran Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas 2 Sd Negeri Purwodadi 02 Dengan Media Papan Pintar Perkalian" *JGURUKU : Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 1(2)
- Ardi, K.D.S & Desstya Anatri. (2023). "Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar." *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1),1-9
- Arsyad Azhar. (2011). "Media Pembelajaran". Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Awe, E.Y., Noge, D.M & Menge, P. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Linajawa". *Jurnal : Citra Pendidikan (JCP)*, 2(2) 295-304.
- Bopo, G., Ngura, T.E., Fono, M.Y., Laksana, L.N.D. (2023). "Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun". *Jurnal : JiPCB (Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti)*,10(3), 2355-5106.
- Fadilah Aisyah, Dkk. (2023). "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01-17.
- Hasibuan, H.F. (2024). "Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Di Desa Bah Jambi." *Jurnal : Sora Journal Of Mathematics Education*, 5(1), 48-52
- Hendrawati, N. E, N Mutaqqin, dan E Susanti. (2019). "Etnomatematika: Literasi Numerasi Berdasarkan Bahasa pada Suku Kowai Kabupaten Kaimana. In *Prosiding SI MaNIs*." In *Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai-Nilai Islami*, 239-43. Jakarta.
- Hermawan, R. (2019). "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 150- 162.
- Jusmirad, M., Angraeni,D., Faturrahman,M., Syukur.M & Arifin. B. (2023). "Implementasi Literasi dan Numerasi Pada Program MBKM Dan Dampaknya Terhadap Siswa SMP Datuk Ribandang." *Jurnal : Pendidikan Indonesia*, 4(3)
- Kusuma Ardi, S.D & Desstya Anatri. (2023). "Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar". *Buletin pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(2), 1-9
- Kusumaningrum, D.T, Dkk. (2024). "Pengaruh Media Wordwll Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Plamongansari 02 Semarang". *Jurnal : Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2551 -2556.
- Lestari, D. (2017). *Pengaruh Media Permainan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-57.
- Lestari, R., Sulistiani, R.I & Sulistiono,M. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (Smart Stair) Pada Materi Satuan Panjang Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Almaarif 01 Singosari." *Jurnal : JPMI (Jurnal Pendidikan MadrasahIbtidaiyah)*, 5(3)
- Maulidina, A.P. 2019. "Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan

- Tinggi dalam Memecahkan Masalah Matematika.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 3 (2): 61– 66.
- Nafisah, S. & Furnamasari, F.Y. (2023). “Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat.” *Jurnal : Inspirasi Pendidikan*, 1(3), 208-216
- Ningsih, S. W., & Astuti, A. M. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1007-1021
- Ningtias, R., Sholihah, Z.N & Wahyuni, s. (2024). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Games Berburu UburUbur Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Di SDI Negeri 2 Gempolan”. *Jurnal : Pendas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(2), 2477-2143
- Nurchayono A.N. (2023). “Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran”. *JIPM : Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19-29.
- Oktafia, P., Sriwijayanti, P, R & Hattarian, S. (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SDN Sumberbulu 1”. *Jurnal : Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 2655-6022
- Oli, A.M., Dhiu, D.K., Ngura, T. E & Sayangan, V.E. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. 5(1), 691-702
- Perdana Rizal & Suswandari Meidawati. (2021). “Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar”. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15
- Putra, S. H. J. (2021). “Effect of Science, Environment, Technology, and Society (SETS) Learning Model on Students” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 145-153.
- Sesrita, A., Edwita & Yarmi,G. (2023). “Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. *Jurnal : Pendas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(3), 2477-243.
- Sinta, D. K. A, dan Desstya, A. (2023). “Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar”, 5(1), 1-9.
- Siregar, P.A.M., Ammamiaritha & Rohimah, N. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Drill And Practice”. *Jurnal : AXIOM (Jurnal Pendidikan dan Matematika)*, 12(1), 106-119.
- Sulistiyowati, P., Utomo, D., Batlolona, J., Saregar, A., Hudha, M., & Yusro, A. (2019). “Mempraktikkan Kebiasaan Hemat Energi Siswa SD Melalui Pembinaan Lektor Inspire Media Pembelajaran Berbasis Perangkat Lunak.” *Journal of Physics: Conference Series*
- Tawa, E.M, Dkk.(2023). “Penggunaan Media Papan Pintar Berhitung Untuk Meningkatkan

- Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas 1 Di Sdk Olabolo". Jurnal : Citra Magang dan Persekolahan, 1(3), 149-165.
- Vebimawarti, P. (2019). "Pengaruh Penerapan Media Permainan Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi Pada Siswa Sekolah Dasar." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500-511
- Wati Anjelina. (2021). "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73
- Widaningsih Resmi., Irianto M.D., & Yuniarti Yeni. (2024). "Pembelajaran Berbasis TPACK Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 2460-8475.
- Wilujeng, dkk. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putar Pintar) Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Unggulan Karanggeneng". *Jurnal : Nusantara Hanasa Journal*, 3(2), 169-177.
- Yustitia Via., Rakhmah, I.N.Y., Astuti, P.I & Untary Erni. (2024). "Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal simki pedagogi* 7(1), 32-43