

Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V

Hartinawanti¹, Dina Firliana Nurddin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Buton

e-mail: tina53344@gmail.com¹, dinafirliana@umubuton.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui (i) Implementasi modul ajar matematika berbasis media ular tangga di SD Negeri 2 Bone-bone; (ii) Keberhasilan modul ajar matematika berbasis media ular tangga meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V di SD Negeri 2 Bone-bone. Metode Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mix method* yakni kuantitatif dengan pendekatan eksperimen (*Quasi Eksperimental*) dan kualitatif menggunakan model Miles and Huberman yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Populasinya adalah seluruh siswa SD Negeri 2 Bone-bone yang berjumlah 278 orang semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* sehingga ditetapkan sampel semua siswa dari kelas V yang berjumlah 46 orang. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pretest-posttest dan uji deskriptif kualitatif. Hasil literasi numerasi siswa memiliki perbedaan signifikan antara kelompok siswa yang mengimplementasikan modul ajar matematika berbasis media ular tangga dan kelompok siswa yang menggunakan metode konvensional; Implementasi modul ajar matematika berbasis media ular tangga berhasil meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V di SD Negeri 2 Bone-bone.

Kata kunci: *Modul Ajar Matematika, Media Ular Tangga, Literasi Numerasi*

Abstract

This study aims to determine (i) Implementation of mathematics teaching modules based on snakes and ladders media at SD Negeri 2 Bone-bone; (ii) The success of the snakes and ladders media-based mathematics teaching module increases the numeracy literacy of grade V students at SD Negeri 2 Bone-bone. This research method uses a type of mixed method research, namely quantitative with an experimental approach (*Quasi Experimental*) and qualitative using the Miles and Huberman model, namely data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The population is all students of SD Negeri 2 Bone-bone, totaling 278 people in the even semester of the 2022/2023 school year. The sampling technique uses purposive sampling so that a sample of all students from class V is determined which amounts to 46 people Data collection techniques through observation, tests and documentation. Data analysis techniques use pretest-posttest and qualitative descriptive tests. Student numeracy literacy outcomes have significant differences between groups of students who implement snakes and ladders media-based mathematics teaching modules and groups of students who use conventional methods; The implementation of the snakes and ladders media-based mathematics teaching module succeeded in increasing the numeracy literacy of grade V students at SD Negeri 2 Bone-bone.

Keywords: *Mathematics Teaching Modules, Snakes and Ladders Media, Numeracy Literacy*

PENDAHULUAN

Saat ini pembelajaran literasi numerasi menjadi fokus perhatian pemerintah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Siswa Indonesia membutuhkan penguatan literasi

dan numerasi. Literasi numerasi merupakan kemampuan pemahaman dan penggunaan matematika untuk memecahkan masalah, serta kemampuan untuk menjabarkan bagaimana menggunakan matematika (Maulidina and Hartatik 2019). Kemampuan numerasi siswa merupakan gambaran bagaimana proses pembelajaran numerasi yang diterapkan di sekolah. Guru harus mampu mengajarkan konsep numerasi mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Hartatik and Nafiah 2020).

Pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang terintegrasi (Majid and Rochman 2014). Sekolah sebagai lembaga pendidikan sangat diinginkan agar mampu menerapkan strategi pembelajaran yang baik untuk setiap siswanya yang tujuannya agar menciptakan siswa yang unggul, berakarakter serta mampu berdaya saing (Cikka 2020).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Bone-Bone melihat bahwa penerapan literasi dan numerasi sebagai dasar berpikir masih minim. Materi yang diajarkan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga terkesan tidak substansial, siswa mengalami *learning loss* dikarenakan kelelahan mengerjakan tugas-tugas untuk semua mata pelajaran, ketidaksiapan guru dalam mengajar dan minimnya sarana-prasarana pendukung mengakibatkan kegiatan pembelajaran terganggu serta para orang tua lebih mementingkan anaknya dapat menulis dan berhitung dikarenakan khawatir anaknya ketika sekolah di jenjang berikutnya tidak bisa mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran yakni dengan menerapkan modul ajar matematika berbasis media ular tangga. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran siswa. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi siswa, sehingga siswa diharapkan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Sejalan (Wati 2021) media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Konsep permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan dua anak atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri dari bari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila duluan sampai pada kotak finish (Afandi 2015).

Berdasarkan penjabaran di atas, melalui penerapan modul ajar matematika berbasis media ular tangga diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata dalam meningkatkan literasi numerasi siswa di SD Negeri 2 Bone-Bone. Sependapat dengan (Helmanto, Maulida, and Rena 2023) mengemukakan bahwa pendampingan belajar calistung dengan model TGT berbasis permainan monopoli & ular tangga dapat bermanfaat untuk mendukung sejumlah hal yang dibutuhkan sekolah, yakni meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi bagi peserta didik.

Uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SD".

Modul ajar merupakan satu unit program belajar-mengajar terkecil yang secara rinci menggariskan tujuan instruksional yang akan dicapai, topik yang akan dijadikan dasar proses belajar-mengajar, pokok-pokok materi yang dipelajari, kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang lebih luas, peranan guru dalam proses belajar-mengajar, alat-alat dan sumber yang akan dipergunakan, kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan, lembaran kerja yang harus diisi oleh siswa, serta program evaluasi yang akan dilaksanakan (Sudjana and Rivai 2009).

Menurut (Daryanto 2013) Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul

berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar. Sementara (Winkel 2014) menurutnya modul pembelajaran diartikan sebagai satuan program terkecil yang dapat dipelajari secara mandiri, perseorangan ataupun dipelajari langsung oleh siswa sendiri.

Media permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media permainan ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut (Kurniasih and Watini 2022).

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini (Wati 2021).

Pelajaran literasi memiliki kesesuaian dengan pembelajaran secara tematik. Literasi numerasi merupakan pembelajaran dasar yang berfokus pada keterampilan atau kemampuan menerapkannya dalam kehidupan atau pergaulan sehari-hari (Setiawan 2019). Sementara (Goos, Dole, and Geiger 2011) mengemukakan numerasi merupakan kemampuan/ keahlian seseorang dalam menggunakan angka untuk menyelesaikan dengan praktis berbagai masalah sehari hari.

Menurut (Kurniasih and Watini 2022) berikut adalah beberapa manfaat atau pentingnya literasi numerasi, khususnya bagi peserta didik:

1. Literasi numerasi penting sebagai pengetahuan dan juga kecakapan dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan kegiatan dengan baik.
2. Literasi numerasi penting untuk melakukan perhitungan dan penafsiran terhadap data yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Literasi numerasi penting untuk mengambil keputusan yang tepat di dalam setiap aspek kehidupannya.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, yang menggunakan model penelitian *mixed method*. "*Mixed Method* adalah metode penelitian dengan mengombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif, dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan objektif" (Sugiyono 2019).

Pada metode kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen (Quasi Experiment Design) dimana menguji kemampuan literasi numerasi siswa sebelum dan sesudah diterapkan modul ajar berbasis media ular tangga. Setelah analisis data kuantitatif, selanjutnya dianalisis kualitatif menggunakan model Miles and Huberman yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Bone-Bone yang terletak di jl. Erlangga nomor 161 A Bone-bone Kecamatan Batupoaro Kota Baubau Provinsi Sulawesi Tenggara. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan mei 2023 semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Populasi penelitian ini yakni seluruh siswa SD Negeri 2 Bone-Bone yang berjumlah 278 orang semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling, dengan pertimbangan tertentu sehingga ditetapkan sampel penelitian pada kelas V berjumlah 46 orang dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen sehingga diperoleh sampel yang terbagi 23 siswa kelas kontrol dan 23 lagi kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, tes dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif adalah penyajian data kuantitatif untuk menggambarkan penerapan modul ajar matematika berbasis media ular tangga. Analisis data kualitatif merupakan analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan sejauh mana peningkatan literasi numerasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi modul ajar matematika berbasis media ular tangga di SD Negeri 2 Bonebone

Literasi numerasi siswa diukur menggunakan instrumen berupa tes yang berjumlah 20 item soal. Setelah tes tersebut diujikan diperoleh data pretest dan data posttest sebagai berikut.

Table 1. Hasil Literasi Numerasi *Pretest* dan *Posttest* Pada Siswa Kelas Kontrol

Interval / Kategori	Kelompok Kontrol			
	<i>Pretest</i>		<i>posttest</i>	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
84-100 Sangat Tinggi	0	0	2	8,7
68-83 Tinggi	0	0	8	34,8
52-67 Sedang	7	30,5	13	56,5
36-51 Rendah	16	69,5	0	0
20-35 Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah	23	100	23	100

Table 1. Menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol sebelum implementasi media ular tangga (*pretest*) literasi numerasi siswa sebanyak 7 orang pada kategori sedang dengan persentase 30,5% dan 16 orang pada kategori rendah dengan persentase 69,5%. Literasi numerasi siswa pada kelompok kontrol setelah implementasi media ular tangga (*posttest*) mengalami peningkatan sebanyak 2 orang kategori sangat tinggi dengan persentase 8,7%, 8 orang kategori tinggi dengan persentase 34,8% dan 13 orang kategori sedang dengan persentase 56,5%.

Table 2. Hasil Literasi Numerasi *Pretest* dan *Posttest* Pada Siswa Kelas Eksperimen

Interval / Kategori	Kelompok Eksperimen			
	<i>Pretest</i>		<i>posttest</i>	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
84-100 Sangat Tinggi	0	0	17	74
68-83 Tinggi	0	0	6	26
52-67 Sedang	10	43,5	0	0
36-51 Rendah	13	56,5	0	0
20-35 Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah	23	100	23	100

Table 2. Menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen sebelum implementasi media ular tangga (*pretest*) literasi numerasi siswa sebanyak 10 orang pada kategori sedang dengan persentase 43,5% dan 13 orang pada kategori rendah dengan persentase 56,5%. Literasi Numerasi siswa setelah implementasi media ular tangga (*posttest*) mengalami peningkatan

sebanyak 17 orang kategori sangat tinggi dengan persentase 74% dan 6 orang kategori tinggi dengan persentase 26%.

Tes literasi numerasi untuk *pretest* sama dengan *posttest*. Hal itu agar tidak terjadi bias antara *pretest* dan *posttest*. Tes literasi numerasi siswa memiliki rentang nilai 20-100. Skor hasil tes literasi numerasi siswa setelah implementasi media ular tangga (kelompok eksperimen) diperoleh skor tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 73 sedangkan hasil tes literasi numerasi siswa menggunakan metode konvensional (kelas kontrol) memiliki skor tertinggi adalah 85 dan terendah adalah 55.

Posttest dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil tes literasi numerasi siswa dengan menerapkan media ular tangga. Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan akhir yang berbeda secara signifikan. Hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata yang berada pada kategori sangat tinggi sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berada pada kategori sedang.

Sebaran data pada tabel 1. kelas kontrol dan tabel 2. kelas eksperimen menunjukkan data skor rata-rata kelompok kontrol pada kategori sedang (52-67) sebesar 56,5% (13 orang) dengan skor 58,53. Sedangkan kelas eksperimen pada kategori sangat tinggi (84-100) sebesar 74% (17 orang) dengan skor 89,23. Rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol diperoleh selisih sebesar 36,56 ($89,23 - 58,53 = 36,56$). Dapat disimpulkan bahwa hasil tes literasi numerasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil *posttest* menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media ular tangga lebih baik untuk meningkatkan literasi numerasi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Perhitungan uji-t bertujuan untuk membandingkan sampel *pretest* dengan *posttest*. Pengujian dapat dilakukan dengan uji paired sample test. Sebelum pengujian paired sample t test syarat utamanya adalah data harus berdistribusi normal. Berikut rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality

Class		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelas Kontrol	.261	23	.143
	Kelas Eksperimen	.106	23	.200*
Posttest	Kelas Kontrol	.273	23	.186
	Kelas Eksperimen	.122	23	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

*. Lilliefors Significance Correction

Tabel output normalitas tersebut diketahui nilai signifikansi pada *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,143 dan 0,200 > 0,05. Pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,186 dan 0,200 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan perhitungan paired sample t test sudah terpenuhi.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Perhitungan Paired Sample T Test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest – Posttest	-6.794 26.587		1.002	-28.605	-24.569	- 26.541	45 .000

Tabel output paired sample t test tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil *pretest* sebelum diimplementasikan media ular tangga dengan *posttest* sesudah diimplementasikan proses pembelajaran dengan media ular tangga. Hasil literasi numerasi siswa dengan mengimplementasikan media ular tangga memiliki nilai lebih tinggi daripada yang menggunakan metode konvensional.

Nilai perhitungan uji-t dapat ditarik simpulan bahwa literasi numerasi siswa memiliki perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen atau kelompok siswa yang diimplementasikan media ular tangga dan kelompok kontrol atau kelompok siswa yang menggunakan metode konvensional.

Keberhasilan modul ajar matematika berbasis media ular tangga meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V di SD Negeri 2 Bone-bone

Berdasarkan data kuantitatif di atas kegiatan implementasi media ular tangga terbukti dapat meningkatkan literasi numerasi siswa. Data tersebut menunjukkan keberhasilan modul ajar matematika berbasis media ular tangga meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V di SD Negeri 2 Bone-bone.

Setelah analisis data kuantitatif penulis melanjutkan analisis kualitatif. Penulis menemukan bahwa meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa berbasis media ular tangga, dalam kegiatan bermain ular tangga siswa berperan langsung sebagai pionnya, siswa dikenalkan dengan angka yang terdapat pada dadu, siswa juga dikenalkan angka pada papan ular tangga, urutan angka dari angka terkecil ke angka terbesar.

Selain itu dalam mengimplementasikan media ular tangga, ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan oleh siswa dalam kegiatan bermain ular tangga dalam rangka meningkatkan literasi numerasi siswa sebagai berikut:

1. Permainan dimainkan 2 orang siswa atau lebih dengan melempar dadu.
2. Pada permainan ular tangga ini pionnya adalah siswa itu sendiri.
3. Terdapat papan permainan yang terbuat dari banner ukuran 3x3 meter yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga serta tulisan berupa soal untuk dijawab oleh siswa.
4. Setiap siswa dapat melangkah sesuai dengan jumlah angka pada dadu yang dilempar
5. Pada setiap kotak terdapat perintah yang harus dikerjakan oleh siswa.
6. Apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut siswa harus turun sesuai jalan ular tersebut.
7. Siswa dinyatakan menang apabila salah satu siswa yang paling pertama sampai pada finish.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada siswa, setelah pelaksanaan kegiatan siswa memiliki kemampuan literasi numerasi tentang mengenal angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar.

Berdasarkan data hasil penelitian modul ajar yang telah dibuat berbasis media ular tangga dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah peneliti membuat media, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Penyusunan materi pada media ular tangga tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta menggunakan kalimat yang dialogis dan interaktif. Hal ini karena dalam penyusunan materi pada media pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga sangat layak digunakan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa.

Pada awal pengimplementasian media ular tangga beberapa siswa masih ricuh, mereka saling berebut untuk melempar dadu, dan ada pula yang kesal jika mendapat ular. Akan tetapi setelah berulang-ulang bermain ular tangga dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi mengalami kendala atau hambatan. Siswa sudah mulai mendalami kegiatan bermain ular tangga dan sangat antusias dalam bermain serta aktif mengerjakan soal yang diperintahkan dalam setiap kotak yang didapatkan.

Keaktifan siswa mengikuti pembelajaran menunjukkan keberhasilan dalam implementasi media ular tangga pada proses pembelajaran. Ditambah data tes literasi numerasi siswa mengalami peningkatan sebelum dan sesudah pengimplementasian media ular tangga. Hal ini dapat disimpulkan media ular tangga dikatakan berhasil meningkatkan literasi numerasi siswa.

Pembahasan

Hasil tes literasi numerasi siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 5.2. menunjukkan bahwa hasil literasi numerasi siswa sebelum implementasi media ular tangga diperoleh rata-rata berada pada kategori rendah dengan persentase 56,5% sebanyak 13 orang. Sedangkan setelah implementasi media ular tangga diperoleh rata-rata berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 74% sebanyak 17 orang. Sejalan dengan penelitian (Meta and Widayanti 2023) berpendapat bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa terhadap kemampuan literasi numerasi antara yang mendapat perlakuan menggunakan media permainan ular tangga dan konvensional.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa merasa senang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir karena dalam implementasian media ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain. Sejalan (Kurniasih and Watini 2022) media permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu dari sekian banyak jenis permainan yang dapat diterapkan pada siswa agar siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu (Ardi and Desstyia 2023) juga berpendapat bahwa media pembelajaran numerasi ular tangga sangat membuat siswa antusias dan bersemangat dibanding dengan pembelajaran numerasi pada sebelumnya yang hanya menggunakan pembelajaran klasik atau metode ceramah oleh guru.

Manfaat permainan ular tangga dapat digunakan dalam perkembangan siswa dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah literasi numerasi. Sejalan (Nuri et al. 2023) melalui board game ular tangga, siswa mendapatkan tambahan literasi lingkungan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena literasi lingkungan merupakan konsep yang penting untuk terus ditanamkan kepada siswa khususnya anak usia sekolah dasar karena pengetahuan, sikap, perilaku, dan kesadaran untuk menjaga lingkungan dan alam perlu diintervensi sejak dini.

Jelaslah bahwa implementasi modul ajar berbasis media ular tangga dalam penelitian ini, memperhatikan kaidah media pembelajaran yakni adanya gambar, penulisan kalimat yang jelas, kesesuaian dengan karakteristik siswa, isi materi selaras dengan tujuan pembelajaran. Sependapat dengan (Afandi 2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga terdiri atas gambar-gambar yang berhubungan dengan isi konten materi pembelajaran,

tidak hanya gambar namun juga diberikan keterangan gambar yang berhubungan isi konten materi yang diajarkan.

Dengan demikian media ular tangga yang dibuat dan diimplementasikan dapat meningkatkan literasi numerasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mumazizah, Fatih, and Alfi 2023) mengemukakan peningkatan kemampuan numerasi melalui media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan. Selain itu (Kartika, Yazidah, and Napfiah 2022) juga berpendapat kemampuan numerasi siswa sekolah dasar dapat meningkat dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis permainan.

Selisih rata-rata hasil literasi numerasi siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan. Pada kelas eksperimen yang mengimplementasikan media ular tangga memberikan dampak positif karena media ular tangga merupakan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendapat (Hasibuan, Cahyani, and Fadillah 2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa stimulasi dengan bermain ular tangga mampu memotivasi anak untuk senang belajar menghitung dan membaca.

Berbeda halnya dalam pembelajaran yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran matematika siswa lebih banyak tergantung menggunakan kalkulator, suasana belajar membosankan dan akhirnya cenderung pasif. Proses pembelajaran ini pendidik hanya menjelaskan materi pelajaran sesuai yang ada di buku atau LKS. Sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dan kurang memahami secara menyeluruh penjelasan materi pelajaran matematika. Sejalan pendapat (Wati 2021) mengemukakan bahwa sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Salah satu alternatif mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

SIMPULAN

Hasil literasi numerasi siswa memiliki perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen atau siswa yang mengimplementasikan modul ajar matematika berbasis media ular tangga dan kelompok kontrol atau yang menggunakan metode konvensional. Sehingga Media ular tangga dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Keberhasilan modul ajar matematika berbasis media ular tangga meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V di SD Negeri 2 Bone-bone ditunjukkan dengan sikap antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa mudah memahami maksud isi pembelajaran serta aktif mengerjakan soal yang diperintahkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga dikatakan berhasil meningkatkan literasi numerasi siswa.

Media ular tangga ini masih perlu dikembangkan dan dilakukan penelitian lanjutan guna menanamkan persepsi “asyik” dalam mempelajari literasi numerasi kepada siswa-siswa di Sekolah lain dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Muslim Buton yang telah memberikan kesempatan dalam berkarya, mengembangkan keilmuan, dan kemampuan kreativitas penyusun. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah serta guru-guru SD Negeri 2 Bone-Bone yang telah memberikan izin melaksanakan kegiatan Penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1 No. 1:77–89.
- Ardi, Sinta Devi Kusuma, and Anatri Dessty. 2023. “Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 5 No. 1:1–9. doi: <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/22934/8598>.

- Cikka, Hairuddin. 2020. "Strategi Komunikasi Guru Memotivasi Peserta Didik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Al-Mishbah: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi* 15 No. 2:359–80.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Goos, Merrlyn, S. Dole, and V. Geiger. 2011. "Improving Numeracy Education in Rural Schools: A Professional Development Approach." *Mathematics Education Research Journal* 23 No. 2:129.
- Hartatik, Sri, and Nafiah. 2020. "Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika." *Education and Human Development Journal* 5 No. 1:32–42.
- Hasibuan, Rabitha Hanum, Ilky Nanda Cahyani, and Reni Fadillah. 2022. "Pelatihan Bagi Orang Tua Dalam Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi AUD Melalui Permainan Media Ular Tangga Di Sirapit Desa Aman Damai Kabupaten Langkat." *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)* 1 No. 2:44–49. doi: <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/jsce/article/view/533/248>.
- Helmanto, Fachri, Annisa Maulida, and Rasikah Apta Rena. 2023. "Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli Dan Ular Tangga." *Gendis: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 No. 3:43–48. doi: <https://www.alejournal.com/index.php/gendis/article/view/130/97>.
- Kartika, Era Dewi, Noklzatul Yazidah, and Siti Napfiah. 2022. "Pendampingan Kegiatan Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Di Sekolah Dasar." *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)* 1 No. 2:38–43. doi: <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/jsce/article/view/543/247>.
- Kurniasih, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa Di POS PAUD Pelangi." *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 No. 2:145–56.
- Majid, Abdul, and Chaerul Rochman. 2014. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Maulidina, A. P., and Sri Hartatik. 2019. "Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 3 No. 2:61–66.
- Meta, Erfina, and Melia Dwi Widayanti. 2023. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 2 No. 1:1–9. doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/56756>.
- Mumazizah, Aela, Mohamad Fatih, and Cindya Alfi. 2023. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 No. 1:5260–72. doi: <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8739/3504>.
- Nuri, Adimas Surya, Ulfa Destari, Shinta Riski Amanda, Yusril Sahendra, and Yuhdi Fahrimal. 2023. "Peningkatan Literasi Lingkungan Peserta Didik MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular." *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7 No. 1:61–68. doi: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/5466/2426>.
- Setiawan, A. R. 2019. "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik." *Jurnal Basicedu* 4 No. 1:51–69.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. 2009. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Anjelina. 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 No. 1:68–73.
- Winkel, W. S. 2014. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.