

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DUA
DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II UPT SDN BONTOALA I**

Al Fitri¹, Agustan², Kristiawati³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Fitririzal33@gmail.com¹, agustan@unismuh.ac.id²

Kristiawati@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low numeracy skills of second-grade students in addition at the Bontoala 1 Elementary School Technical Implementation Unit (UPT SDI). This study aimed to determine the effect of using the two-dimensional snakes and ladders model on students' numeracy skills at UPT SDI Bontoala 1, Palangga District, Gowa Regency, South Sulawesi.

This study used an experimental study with a non-equivalent control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class with 32 students and a control class with 32 students. The research instruments were a numeracy test, observation sheets, and documentation.

The results showed that students' numeracy skills before using the two-dimensional snakes and ladders model in the experimental class achieved an average pretest score of 44.22, which is in the low category. After using the two-dimensional snakes and ladders model, the average posttest score increased to 76.56, which is in the moderate category. Meanwhile, in the control class, the average pretest score was 47.81, which is in the low category, and the average posttest score was 67.87, which is in the moderate category. Based on the results of the independent samples inferential test, a significance value of >0.05 was obtained. The homogeneity test results indicated that the data from both classes were homogeneous, with a significance value of $0.534 > 0.05$. Furthermore, the results of the hypothesis test using the t-test showed a significance value <0.05 , indicating that the use of the two-dimensional snakes and ladders media had an effect on students' numeracy skills.

Based on the results obtained, it can be concluded that the use of the two-dimensional snakes and ladders media had an effect on students' numeracy skills in mathematics at the UPT SDI Bontoala 1.

Keywords: Snakes and Ladders Model, Numeracy Skills, Mathematics Learning,.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi siswa pada materi penjumlahan pada kelas II di UPT SDI Bontoala 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi siswa di UPT SDI Bontoala 1 Kecamatan palangga Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Non- equivalent control group desain*. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 32 siswa dan kelas control sebanyak 32 siswa. Instrument penelitian ini adalah tes kemampuan numerasi, lembar observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa sebelum menggunakan media ular tangga dua dimensi pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 44,22 berada pada kategori rendah dan setelah menggunakan media ular tangga dua dimensi nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 76,56 berada pada kategori sedang. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 47,81 berada pada kategori rendah dan nilai rata-rata posttest sebesar 67,87 berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil uji independent samples test inferensial di peroleh nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data kedua kelas bersifat homogen dengan nilai signifikansi sebesar $0,534 > 0,05$. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan hasil yang di peroleh dapat di ambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi siswa pada mata pelajaran matematika di UPT SDI Bontoala 1.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Kemampuan Numerasi, Pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh peserta didik, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang

pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika diberikan agar siswa mampu berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Namun, mata pelajaran ini sering dianggap

sulit oleh banyak siswa. Hingga sekarang, masih banyak peserta didik yang mengalami hambatan dan merasa takut ketika belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat merasa tertarik, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar tanpa rasa cemas (Suhendar & Yanto, 2023).

Pelajaran matematika merupakan salah satu bidang utama yang wajib dikuasai oleh siswa di jenjang Sekolah Dasar. Matematika berperan penting dalam membentuk dan mengembangkan pola pikir siswa, terutama pada tahap pendidikan dasar. Salah satu kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar adalah kemampuan numerasi dan dalam memecahkan berbagai permasalahan matematika (Fitriani & Maulana 2016).

Kemampuan numerasi diartikan sebagai kemampuan individu untuk menggunakan berbagai macam angka, simbol, konsep, prosedur, dan fakta

terkait dengan matematika dasar dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah, menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memperkirakan fenomena atau kejadian. Lebih dari sekadar penguasaan rumus matematika, kemampuan numerasi melibatkan penerapan konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan dan memerlukan pola berpikir kritis serta daya nalar yang baik dari individu untuk menjawab setiap permasalahan yang (Bintara & Wardani, 2024).

Berdasarkan dari penelitian dari (Mulyanto & Indriayu, 2018) yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi matematika sebanyak 70% dari 30 siswa berada pada kategori rendah, faktor yang melatar belakangi hal tersebut yaitu pembelajaran yang di implementasikan di kelas hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, penugasan dan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, Sehingga peserta didik menjadi

pasif pada kegiatan pembelajaran matematika di dalam kelas.

Media pembelajaran ular tangga ini memberikan berbagai manfaat bagi siswa, di antaranya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga siswa mampu berpikir serta menganalisis materi yang disampaikan guru dengan baik dalam suasana yang menyenangkan, dan membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih mudah (Ariyani, dkk., 2020).

Observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 8 November 2025 di UPT SDI Bontoala 1 bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan numerasi peserta didik kelas II dalam kegiatan pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka, seperti menjumlahkan bilangan puluhan dan satuan atau melakukan proses menyimpan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah

dijelaskan sebelumnya, penggunaan media ular tangga dua dimensi dipandang relevan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa, khususnya pada materi penjumlahan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan permainan ular tangga memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui aktivitas berhitung yang dilakukan selama permainan. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya dilatih dalam melakukan operasi penjumlahan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang membantu meningkatkan beberapa aspek numerasi, seperti ketepatan perhitungan, pemahaman konsep bilangan, dan kemampuan menerapkan operasi hitung dalam konteks yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika sekaligus

meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar kuat bagi peneliti untuk melakukan kajian berjudul Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II UPT SDN Bontoala I.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran dan analisis data numerik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non- equivalent control group desain*, di mana terdapat dua kelompok dan 2 kelas untuk di jadikan perbandingan , yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga dua dimensi, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi. Penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan bentuk desain *non-equivalent control group design*. Desain ini merupakan penelitian yang dilakukan pada satu populasi yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan dan melaksanakan pembelajaran secara konvensional. Pada akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah perlakuan diberikan.

1. Deskripsi hasil analisis data

Data dalam penelitian ini terdiri atas nilai pretest (kemampuan awal) dan *posttest* (kemampuan akhir) peserta didik, serta data hasil observasi

selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1 Uji Deskriptif

Kelas	Tes	Mean	median	Std. deviasi	Minumum	Maksimum
Eksprimen (Media Ular Tangga)	Pretest	44,22	45,00	14,98	20	70
Eksprimen (Media Ular Tangga)	Posttest	76,56	80,00	16,43	40	100
Kontrol (Konvensional)	Pretest	47,81	47,50	14,31	20	70
Kontrol (Konvensional)	Posttest	67,88	70,00	17,29	34	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen (media ular tangga) nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 44,22 berada pada kategori rendah dengan median 45,00 dan standar deviasi 14,98. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 20 dan maksimum 70, dengan rentang nilai 50. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal numerasi siswa masih tergolong rendah dan variasi nilai cukup beragam. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 76,56 berada pada kategori sedang dengan median 80,00 dan standar

deviasi 16,43. Nilai minimum meningkat menjadi 40 dan maksimum mencapai 100, dengan rentang 60. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan numerasi siswa ke arah yang lebih baik setelah penggunaan media pembelajaran.

Pada kelas kontrol (pembelajaran konvensional), rata-rata nilai pretest sebesar 47,81 berada pada kategori rendah dengan median 47,50 dan standar deviasi 14,31. Nilai minimum dan maksimum masing-masing 20 dan 70, dengan rentang 50. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas kontrol relatif hampir sama dengan kelas eksperimen. Setelah pembelajaran konvensional, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 67,88 berada pada kategori sedang dengan median 70,00 dan standar deviasi 17,29. Nilai minimum meningkat menjadi 34 dan maksimum 100, dengan rentang 66.

2. Deskriptis Ketuntasan Numerasi.

Ketuntasan kemampuan numerasi siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu ≥ 65 .

kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data pada kelas uji coba berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2 Ketuntasan Belajar

Kelas	Skor			
	< 65 Tidak Tuntas	≥ 65 Tuntas	Total	Persentase
Eksperimen	8	24	32	75%
Kontrol	15	17	32	53%

Ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 65 . Berdasarkan hasil posttest pada kelas eksperimen, sebanyak 24 dari 32 siswa (75%) mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa (25%) belum tuntas. Dengan demikian, kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Pada kelas kontrol, sebanyak 17 dari 32 siswa (53%) mencapai ketuntasan dan 15 siswa (47%) belum tuntas. Karena persentase ketuntasan kurang dari 75%, maka kelas kontrol belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada

Tabel 3 Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.
Hasil Kemampuan Numerasi	Pretest Kelas Eksperimen (Media Ular Tangga)	.938	32	.066
	Posttest Kelas Eksperimen (Media Ular Tangga)	.938	32	.064
	Pretest Kelas Kontrol (Konvensional)	.950	32	.143
	Posttest Kelas Kontrol (Konvensional)	.973	32	.572

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil kemampuan numerasi siswa pada kedua kelas berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka analisis selanjutnya dapat menggunakan uji parametrik,

seperti uji Independent Sample t-test.

4. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak:

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.734	3	124	.534
Kemampuan	Based on Median	.578	3	124	.630
Numerasi	Based on Median and with adjusted df	.578	3	119.150	.630
	Based on trimmed mean	.706	3	124	.550

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Test*, diperoleh nilai signifikansi pada semua dasar perhitungan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil kemampuan numerasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah *homogen*. Karena data telah memenuhi syarat normal dan homogen, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-test*.

5. Uji Hipotests

Adapun hasil analisis dari hasil Pretes dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol dengan menggunakan uji-t:

Tabel 5 Independen Sample Test Pretest

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kemampuan Numerasi	Equal variances assumed	.235	.630	2.060	62	.044	8.68750	4.21659	25866	17.11634
	Equal variances not assumed			2.060	61.841	.044	8.68750	4.21659	25823	17.11677

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,330 (> 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan numerasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, penggunaan media ular tangga dua dimensi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa.

Tabel 6 Independen Sample Test Posttest

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Interval
Hasil Kemampuan Numerasi	Equal variances assumed	.235	.630	2.060	62	.044	8.68750	4.21659	Lower Bound
	Equal variances not assumed			2.060	61.841	.044	8.68750	4.21659	2586

Setelah melakukan uji normalitas diperoleh bahwa sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan program SPSS versi 24. Hasil uji hipotesis terhadap nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di atas. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 24 tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,044 pada taraf signifikansi 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 ditolak apabila nilai Sig. < 0,05. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ($0,044 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan

numerasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dua dimensi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDI Bontoala 1. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu kelas II A yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas II B yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Teknik simple random*.

Perlakuan yang diberikan pada setiap kelompok dilakukan secara berbeda, pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan media ular tangga dua dimensi. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajarannya dilakukan menggunakan proses pembelajaran biasa tanpa menggunakan media tanpa menggunakan media. Observasi awal yang dilaksanakan bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan numerasi peserta didik kelas II dalam kegiatan pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil

pengamatan di kelas, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung penjumlahan bilangan dua angka dan Kesulitan ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa belum berkembang secara optimal.

Langkah selanjutnya Peneliti melakukan proses kegiatan eksperimen pada kelas II A dengan menggunakan media ular tangga dua dimensi . Sedangkan, pada kelas II B tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media ajar. Setelah diterapkannya metode pembelajaran pada masing-masing sample, maka diperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai observasi ahir perkembangan kognitif yaitu kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 67,87 dan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 76,56. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan media ular tangga dua dimensi lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

media ular tangga dua dimensi dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan dalam proses dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan media ular tangga dua dimensi mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan serta membantu memusatkan perhatian mereka pada isi pembelajaran. Melalui permainan edukatif yang disertai soal-soal numerasi pada setiap langkahnya, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, tampilan papan permainan yang menarik dan sistem permainan yang interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Sedangkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional siswa hanya akan melihat guru yang menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengujian uji hipotesis, diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,044 < 0,05. Hasil penelitian Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga dua dimensi terhadap kemampuan numerasi siswa

sejalan dengan pendapat dari . Dengan kata lain, siswa yang belajar menggunakan media ular tangga dua dimensi memiliki kemampuan numerasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Hasil ini sesuai dengan Haris dan Nurjannah, (2022) pembelajaran matematika yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman matematika siswa. Media ular tangga dua dimensi sebagai media permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga siswa dapat memahami konsep penjumlahan secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam menghitung langkah-langkah permainan, sehingga kemampuan numerasi mereka berkembang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Haris dan Nurjannah, (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media yang

menarik dan interaktif membantu siswa mengurangi rasa bosan, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Oli, dkk., 2024) yaitu Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa. Pada tahap awal, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi. Namun, setelah media papan ular tangga diterapkan dalam proses pembelajaran, kemampuan numerasi siswa menunjukkan peningkatan secara bertahap dan berkelanjutan

Berdasarkan observasi selama pembelajaran, siswa kelas eksperimen terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan soal penjumlahan yang terdapat pada papan ular tangga. Interaksi sosial antar siswa dalam permainan juga mendukung pembelajaran kolaboratif, sehingga kemampuan numerasi berkembang secara optimal. Sementara itu, kelas kontrol yang hanya menggunakan metode

pembelajaran konvensional terlihat kurang termotivasi, sehingga perkembangan kemampuan numerasi tidak sebesar kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dua dimensi efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar, tetapi juga sebagai alat stimulasi kognitif dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

E. Kesimpulan

Berdasarkan nilai mean, median, modus dan SD, nilai minimum dan maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan pada kelas eksperimen menggunakan media ular tangga dua dimensi hasil nilai rata-rata 76,56 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki hasil nilai rata-rata 67,87 yang artinya media pembelajaran ular tangga dua dimensi memiliki pengaruh terhadap kemampuan numerasi di UPT SDI Bontoala 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, I. E., Hibatullah T, N. L., & Sari, D. A. (2020). Implementasi Online Learning Model (OLM) sebagai Peningkatan Mutu Pembelajaran di Era New Normal. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13808>
- Bintara & Wardani. (2024). *PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI PEMBELAJARAN TGT-PBL PESERTA DIDIK KELAS 2 SD*. 8, 227–237.
- Fitriani, K. (2016). *MASALAH MATEMATIS SISWA SD KELAS V MELALUI PENDEKATAN*. 3(1), 40–52. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2355>
- Mulyanto Indriayu. (2018). The Effect of Problem Based Learning

Model on Student Mathematics
Learning Outcomes Viewed from
Critical Thinking Skills.

*International Journal of
Educational Research Review*,
3(2), 37–45.
<https://doi.org/10.24331/ijere.408>
454

Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023).
Jurnal Pendidikan Matematika.
2(1), 18–23.