

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### A. Konteks Penelitian

Pada abad 21, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat, terutama dalam informasi dan komunikasi. Ini memiliki dampak pada berbagai bidang kehidupan, salah satu yang paling penting adalah sektor pendidikan. Pendidikan akan tumbuh mulai dari buku teks, model, strategi dan bahan ajar. Dimana semakin berkembangnya zaman, akan ada kebangkitan teknologi yang bertujuan untuk mencapai pendidikan yang lebih baik dan berkualitas.<sup>1</sup> Tahun 2016 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan berbagai kegiatan dalam mendorong literasi nasional, serta meningkatkan mutu hidup, pengembangan karakter, dan meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan di abad 21 ini melalui gerakan literasi numerasi. Pada kegiatan literasi ini ada literasi dasar yang harus dikuasai oleh masyarakat Indonesia, ada literasi bahasa, numerasi, digital, literasi sains, finansial, serta kebudayaan dan kewargaan. Dan yang paling penting adalah literasi numerasi.<sup>2</sup>

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Secara sederhana, numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk

---

<sup>1</sup> Dyah Ambarwati and Meyta Dwi Kurniasih, 'Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.3 (2021), 2857–68 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>>.

<sup>2</sup> Eka Mei Ratnasari, 'Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini', *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8.2 (2020), 182 <<https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8003>>.

mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung didalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan ini untuk menginterpretasi informasi kuantitatif yang terdapat disekeliling kita. Kemampuan ini ditunjukkan dengan kemampuan menggunakan operasi bilangan untuk memenuhi tuntutan kehidupan. Seperti pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematis, misalnya grafik, bagan, dan tabel.<sup>3</sup>

Menurut Mahmud dan pratiwi, kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan dalam memperoleh, menafsirkan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika dalam memecahkan masalah konteks dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rohim menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi sangat penting karena kemampuan memahami materi matematika tidak cukup dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Sedangkan menurut Ekowati literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran, penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.<sup>5</sup>

Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek berupa berhitung, relasi numerasi, dan operasi aritmatik. Berhitung adalah kemampuan untuk menghitung suatu benda secara verbal dan kemampuan untuk mengidentivikasi jumlah benda. Relasi numerasi berkaitan dengan kemampuan untuk membedakan kuantitas suatu benda seperti lebih banyak, lebih

---

<sup>3</sup> Muhammad Rifqi Mahmud and others, 'Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tudak Terstruktur', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.1 (2019), 69–88.

<sup>4</sup> Ryzal Perdana and Meidawati Suswandari, 'Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar', *Absis: Mathematics Education Journal*, 3.1 (2021), 9 <<https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>>.

<sup>5</sup> Shofan Fiangga and others, 'Penulisan Soal Literasi Numerasi Bagi Guru SD Di Kabupaten Ponorogo', *Jurnal Anugerah*, 1.1 (2019), 9–18 <<https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i1.1631>>.

sedikit, lebih tinggi atau lebih pendek. Sedangkan operasi aritmatik adalah kemampuan untuk mengerjakan operasi matematika dasar berupa penjumlahan dan pengurangan. Tiga aspek literasi numerasi ini telah dijelaskan sebelumnya merupakan aspek dasar dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga memasuki kelas rendah.<sup>6</sup>

Pentingnya literasi numerasi pada siswa Sekolah Dasar adalah karena sekarang kurikulum 13 pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pembelajaran Tematik. Dimana pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian terwujud dalam dua hal, yakni : (1) integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, dan (2) integrasi berbagai konsep dasar yang terkait. Tema dikemas secara terpisah. Oleh sebab itu, pembelajaran dapat bermakna dan berjalan utuh.<sup>7</sup>

Dengan demikian guru harus bisa meningkatkan keterampilan literasi numerasi pada siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran. Adapaun guru yang masih menggunakan metode lama seperti ceramah, sehingga siswa tidak dapat berperan aktif dan tidak dapat berpikir kritis ketika pelajaran dimulai. Guru diharapkan memberikan pelajaran yang membiasakan siswa mengambil keputusan dalam memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan matematika yang mereka punya dan membuat hubungan antara numerasi dengan kehidupan siswa. Guru sebagai pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kondusif sesuai model pembelajaran yang digunakan

---

<sup>6</sup> Mahmud and others.

<sup>7</sup> Khirjan Nahdi and Dukha Yunitasari, 'Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 446 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>>.

dan mampu meningkatkan perhatian siswa melalui sumber atau media pelajaran yang memicu semangat siswa dalam belajar.<sup>8</sup>

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan adalah model PBL. Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif kepada peserta didik. Menurut Utrifani A dan Tunip M. Betty PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah sehingga siswa memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.<sup>9</sup>

*Problem Based Learning* ini cocok digunakan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa karena proses pembelajarannya mencakup indikator kemampuan literasi numerasi, dimana langkah-langkah PBL ini siswa berdiskusi bersama kelompoknya menyelesaikan lembar permasalahan yang diberikan, hal ini mencakup indikator 1 yaitu bekerja secara efektif dengan model dalam situasi konkret dan pada indikator 3 yaitu menggunakan keterampilan dan bernalar dengan beberapa pengetahuan. Kemudian pada langkah mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah mencakup indikator 3 yaitu memilih dan mempresentasikan informasi, dan menghubungkan mereka dengan situasi

---

<sup>8</sup> Tri Tasyanti, Wardono, and Rochmad, 'Analisis Kemampuan Literasi Matematika Berdasarkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation', *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1 (2018), 334-46 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19611>>.

<sup>9</sup> Nensy Rerung, Iriwi L.S Sinon, and Sri Wahyu Widyaningsih, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha Dan Energi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6.1 (2017), 47-55 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>>.

nyata. Saat siswa menyajikan hasil dikusi mencakup indikator 4 dimana siswa memberikan penjelasan berdasarkan tindakan mereka dari hasil diskusi.<sup>10</sup>

Namun penggunaan model pembelajaran ini saja tidak cukup dan kurang maksimal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang membantu siswa dan mampu mendukung proses PBL ini. Dalam menggunakan PBL adapun kekurangannya, menurut Alan dan Afriansyah jika pemahaman yang dimiliki siswa kurang, maka akan mempengaruhi sulitnya penyelesaian masalah yang dilakukan siswa dan pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama. Dari kekurangan PBL diperlukanlah media di abad 21 ini yang mampu mempermudah pemahaman siswa dalam memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, yaitu menggunakan media Ular Tangga.<sup>11</sup>

Menurut Muchyidin dan fathoni, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar. Penggunaan media pengajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena media tersebut berguna agar bahan pelajaran yang akan disampaikan guru lebih mudah dipahami dan dicerna oleh siswa. Oleh karena itu media dipergunakan untuk membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga dapat membantu mempertinggi minat dan hasil belajar. Media Ular tangga dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Media pembelajaran ini dapat diterapkan pada kelas III, para siswa diajarkan materi Tema 2 Menyayangi tumbuhan dan Hewan Subtema 4 Menyayangi Hewan Pembelajaran 1. Dengan

---

<sup>10</sup> Juriah Juriah and Zulfiani Zulfiani, 'Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Perubahan Lingkungan Dan Upaya Pelestarian', *Edusains*, 11.1 (2019), 1–11 <<https://doi.org/10.15408/es.v11i1.6394>>.

<sup>11</sup> Usman Fauzan Alan and Ekasatya Aldila Afriansyah, 'Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dan Problem Based Learning', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11.1 (2017) <<https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3890.67-78>>.

memanfaatkan media Ular Tangga ini siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Para siswa diajarkan mengenal ciri-ciri orang yang ada di dalam rumah dan tak hanya itu siswa juga diajarkan mengenal bilangan, diajarkan penjumlahan dan pengurangan. Media Ular Tangga ini juga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi dalam pembelajaran berbasis masalah.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di MI Kreatif YPSM Mangiran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan materi, hanya saja menggunakan media buku tematik, sehingga siswa belum benar-benar memahami materi tematik berbasis literasi numerasi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul “Keefektifan *Problem based learning* berbantuan media Ular Tangga terhadap kemampuan Literasi Numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran” hal ini penting dilakukan karena untuk mengembangkan kemampuan siswa terhadap memahami literasi numerasi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Penerapan *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga terhadap literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran?
2. Bagaimana Keefektifan Metode *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran?

## **C. Tujuan Penelitian**

---

<sup>12</sup> Septy ; et al. Nurfadhillah, ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III’, *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 243–55.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang:

1. Penerapan *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran.
2. Keefektifan Media Ular Tangga untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain :

##### 1. Manfaat secara teoritis

- a. Bagi penulis, menambah wawasan penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya tentang Penerapan metode *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga untuk Literasi Numerasi siswa kelas 3.
- b. Bagi pembaca sebagai bahan kajian stimulus bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut. Lebih mendalam, lebih luas dari segi wilayah maupun substansi masalah keterampilan mengajar.

##### 2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi peserta didik dapat menjadi lebih aktif lagi saat pembelajaran.
- b. Bagi guru untuk lebih memperhatikan dan membuat media pembelajaran agar peserta didik lebih memahami terhadap literasi numerasi.
- c. Bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan pemahaman literasi numerasi siswa.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan yang telah dijabarkan diatas. Menurut Halen, hipotesis penelitian merupakan sebuah pemecahan sementara terhadap masalah penelitian. Hipotesis adalah sesuatu prediksi dari sebuah penelitian yang diusulkan, juga hipotesis diperlukan untuk memperjelas dari masalah yang diteliti.<sup>13</sup> Hipotesis juga bisa sebagai proporsi yang layak untuk diujikan, berlakunya, hipotesis yang tercantum pada penelitian kuantitatif ini merupakan hipotesis satu variabel dan hipotesis dua atau lebih.<sup>14</sup> Dengan ini Sehingga dapat diambil kesimpulan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha: Terdapatnya pengaruh yang positif antara menggunakan metode *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran

Ho: Tidak adanya pengaruh yang positif antara menggunakan metode *Problem based learning* berbantuan Media Ular Tangga terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas 3 MI Kreatif YPSM Mangiran

## **F. Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan ini perlu dipaparkan. Paparan penelitian terdahulu yang dimaksud untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Pemaparan hasil penelitian terdahulu yang relevan penelitian dijelaskan dibawah ini. terkait Penggunaan *Problem based learning* berbantuan media, peneliti memiliki penelitian terdahulu diantaranya:

---

<sup>13</sup> Ibn Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Radar Jaya Offset, n.d.), 61.

<sup>14</sup> Bambang Prasetyo Dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Press, n.d.), 76.



Pertama penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kokom Komariah yang dilakukan pada Bulan Mei 2011 dengan mengambil judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Solving model Polya* untuk meningkatkan Kemampuan memecahkan masalah bagi siswa kelas IX J di SMPN 3 Cimahi” Permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Problem Solving model Polya* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindak Kelas yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan melalui Tahap 1 dan 2, penelitian ini berfokus pada kemampuan siswa terhadap pemecahan masalah matematika yang mengacu pada langkah-langkah model Polya yang meliputi kemampuan memahami masalah.

Kedua, Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Juriah dan Zulfiani yang dilakukan pada tahun 2019 dengan mengambil judul “ Penerapan model *Problem based learning* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan dan upaya pelestarian”. Permasalahan yang diambil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model *Problem based learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas X IPA 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindak Kelas yang dilakukan dengan melalui Tahap 1 dan 2, penelitian ini berfokus pada hasil dari belajar peserta didik.

Ketiga, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elok Rintarti Widiastuti dan Meyta Dwi Kurniasih pada Bulan Juli 2021 dengan mengambil judul “Pengaruh Model *Problem based learning* berbantuan *Software Cabri 3D V2* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. Permasalahan yang diambil adalah untuk mengetahui apakah pengaruh *Problem based learning* berbantuan *Software Cabri 3D V2* terhadap Kemampuan Literasi

Numerasi Siswa dapat mengatasi kesulitan saat belajar geometri bangun ruang dan meningkatkan literasi numerasi dalam pembelajaran matematika berbasis masalah. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen semu dengan pendekatan Kuantitatif mengambil bentuk *Posttest control group design*.

Keempat, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dyah Ambarwati dan Meyta Dwi Kurniasih yang dilakukan pada bulan November 2021 dengan mengambil judul “Pengaruh Penerapan *Problem based learning* berbantuan media *YouTobe* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. Permasalahan yang diambil adalah untuk melihat apakah penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* serta pengaruh media *YouTobe* ini berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

## **G. Penegasan Istilah**

Peneliti merasa perlu untuk menjelaskan arti istilah-istilah yang dipakai dalam judul untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap arti kata yang peneliti maksud dengan definisi sebagai berikut:

### **1. Problem based learning**

*Problem based learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa belajar tentang subjek melalui pengalaman pemecahan masalah. Siswa belajar keduanya berpikir strategi dan pengetahuan domain. Tujuan PBL adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan yang fleksibel, efektif keterampilan memecahkan masalah, belajar mandiri, efektif keterampilan kolaborasi dan motivasi intrinsik. Berbasis masalah belajar adalah gaya belajar aktif kerja dalam kelompok, siswa mengidentifikasi apa yang sudah mereka tahu, apa yang perlu

mereka ketahui dan bagaimana dan dimana mengakses informasi baru yang dapat menyebabkan penyelesaian masalah.<sup>15</sup>

Menurut tambunan *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang mengutamakan penggunaan masalah actual sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh konsep dan pengetahuan esensial dari pelajaran lain. Dengan menerapkan *Problem based learning* berbantu media akan meperkuat kemampuan pemecahan masalah, sehingga mampu merumuskan, menyelesaikan matematika dalam berbagai konteks.<sup>16</sup>

Pendekatan berbasis masalah untuk belajar memiliki sejarah panjang. Mereka salah satu dari banyak pendekatan instruksional yang menempatkan pembelajaran di tempat yang bermakna tugas, seperti instruksi berbasis kasus dan pembelajaran berbasis proyek. Dalam tradisi Kilpatrick (1918, 1921) dan Dewey (1938), pendekatan ini memperdebatkan pentingnya pengalaman praktis dalam belajar. Berbasis masalah pembelajaran (PBL) adalah bagian dari tradisi pembelajaran yang bermakna dan pengalaman. Dalam PBL, siswa belajar dengan memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka.

PBL sangat cocok untuk membantu siswa menjadi pembelajar aktif karena menempatkan pembelajaran dalam masalah dunia nyata dan membuat siswa bertanggung jawab untuk belajar mereka. Ini memiliki penekanan ganda pada

---

<sup>15</sup> L. Dee Fink, 'Editorial', *New Directions for Teaching and Learning*, 119, 2009, 1–7 <<https://doi.org/10.1002/tl>>.

<sup>16</sup> Uswatun Hasanah, Sarjono Sarjono, and Ahmad Hariyadi, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.1 (2021), 43 <<https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>>.

membantu peserta didik mengembangkan strategi dan membangun pengetahuan. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah memiliki sejarah yang panjang. Mereka adalah salah satu dari banyak pendekatan pendidikan yang menempatkan pembelajaran yang bermakna seperti Pendidikan berbasis penyelesaian masalah. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman praktis dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan bagian dari pembelajaran yang bermakna dan empiris. Di PBL, siswa belajar dengan memecahkan masalah dan melihat kembali pengalaman mereka. PBL sangat bagus untuk membantu siswa menjadi pembelajar aktif karena menempatkan pembelajaran ke dalam masalah kehidupan nyata dan membuat mereka bertanggung jawab untuk belajar. Ini memiliki fokus ganda untuk membantu pelajar menyusun strategi dan membangun pengetahuan.<sup>17</sup>

## **2. Media Ular Tangga Pintar**

Belajar adalah proses terjadinya perubahan setiap individu pada kehidupannya. Menurut Khodijah belajar merupakan proses seseorang guna memperoleh dan membentuk kompetensi, sikap, dan keterampilan yang baru. Oleh karena itu, belajar dapat diartikan suatu transisi yang terjadi di mana saja dan kapan saja. Proses pembelajaran secara formal dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan peserta didik dengan pendidik di dalam suatu ruang kelas.<sup>18</sup> Kegiatan mengajar di kelas akan efektif bila seorang pendidik menggunakan media

---

<sup>17</sup> Cindy E. Hmelo-Silver, 'Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?', *Educational Psychology Review*, 16.3 (2004), 235–66 <<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>>.

<sup>18</sup> H. Mar'atusholihah, W. Priyanto, and A.T. Damayani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan', *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7.3 (2019), 253–60 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>>.

pembelajaran untuk menanamkan konsep kepada siswa. Menurut Arsyad media merupakan alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Tetapi masalah yang dihadapi saat ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dinyatakan oleh Widiaworo salah satu alasan guru enggan menggunakan media karena merepotkan, membuat situasi pembelajaran tidak serius, dan lebih menyukai media ceramah. Sehingga menyebabkan siswa hanya membaca, menulis, dan menghafalkan, sedangkan bagi anak MI pada kelas 3 matematika merupakan pembelajaran yang kurang menarik sehingga timbul rasa bosan ketika saat proses belajar mengajar berlangsung.

Hal tersebut terjadi ketika pembelajaran matematika pokok bahasan materi pecahan sederhana siswa sering tidak bersemangat atau merasa bosan dikarenakan guru hanya menerangkan dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal. Menurut Rahmadani pada materi pecahan sederhana juga dianggap sulit oleh siswa. Perlunya media pembelajaran guna mendukung proses mengajar sangatlah penting. Untuk mengatasi kebosanan di dalam kelas sebaiknya kegiatan dilakukan dengan adanya media belajar berbasis permainan, seperti penerapan permainan ular tangga. Serta media ular tangga juga bisa dikembangkan untuk daya pikir siswa guna mengatasi kesulitan belajar.<sup>19</sup>

Dengan demikian Media ular tangga mini cocok digunakan pada pembelajaran, karena pada siswa kelas rendah memiliki antusias belajar yang tinggi jika mereka menggunakan media berbasis permainan. Maka penulis mengembangkan

---

<sup>19</sup> Budi Ariyanto, Amalia Chamidah, and Savitri Suryandari, 'Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.01 (2020), 85 <<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>>.

produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar matematika terkait materi pecahan sederhana yaitu media ular tangga yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan, selain itu diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran guna mengatasi kebosanan di dalam kelas.

### **3. Literasi Numerasi**

Di Era industri 4.0 diyakini bahwa literasi merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Di negara-negara maju keterampilan literasi sudah dijadikan sebagai salah satu hak asasi yang harus dijamin dan difasilitasi oleh negara. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang juga telah menjadikan keterampilan literasi sebagai program utama yang harus dilaksanakan secara berkelanjutan.

Literasi Numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.<sup>20</sup>

Numerasi tidaklah sama dengan kompetensi matematika. Keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, tetapi perbedaannya terletak pada pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Pengetahuan matematika saja tidak membuat seseorang memiliki kemampuan numerasi. Numerasi

---

<sup>20</sup> Nyoman Dantes and Ni Nyoman Lisna Handayani, 'Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model Blended Learning Pada Siswa Kelas V SD Kota Singaraja', *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.3 (2021), 269–83 <<http://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalyaya/article/view/121>>.

mencakup keterampilan mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi real sehari-hari, saat permasalahannya sering kali tidak terstruktur, memiliki banyak cara penyelesaian, atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Indah Kurnianingsih, Rosini Rosini, and Nita Ismayati, 'Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3.1 (2017), 61 <<https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>>.