

Pengaruh Permainan Ultrasi terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Elisabet Endi*, Dendi Tri Suarno

Program Studi Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

*Corresponding Author: endielisabet23@gmail.com

Dikirim: 09-03-2026; Direvisi: 19-03-2026; Diterima: 25-03-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak permainan Ultrasi (Ular Tangga Numerasi) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas V di sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pre-ekperimental tipe *one-group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan terhadap 15 siswa kelas V di SD Negeri 17 Nusa Poring pada tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda yang telah divalidasi dan dinyatakan sangat baik, sementara analisis data dilaksanakan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 74,66 pada pretest menjadi 86,66 pada posttest. Selain itu, analisis uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kata Kunci: Kemampuan Numerasi; Permainan Ultrasi; Pembelajaran Matematika; Sekolah Dasar; Media Pembelajaran.

Abstract: This study aims to evaluate the impact of the Ultrasi (Numeracy Snakes and Ladders) game on the arithmetic abilities of fifth-grade students in elementary school. The method applied is quantitative research with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. This research was conducted on 15 fifth-grade students at SD Negeri 17 Nusa Poring in the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out using multiple-choice tests that had been validated and declared very good, while data analysis was conducted through descriptive statistics, normality tests, and hypothesis tests using the Wilcoxon test because the data were not normally distributed. The results of the study showed an increase in the average score from 74.66 in the pretest to 86.66 in the posttest. In addition, the Wilcoxon test analysis showed a significance value of 0.000.

Keywords: Numeracy Skills; Ultrasi Game; Mathematics Learning; Elementary School; Learning Media.

PENDAHULUAN

Menurut Sujana (2019) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proses*). Artinya pendidikan itu merupakan proses pembelajaran manusia seumur hidup. Dengan demikian pendidikan itu dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuh-kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Untuk itu perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan. Maka dari itu pendidikan mulai dipandang secara filsafat yang merujuk pada kejelasan atas landasan pendidikan itu sendiri. Pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan pemahaman atas materi pembelajaran semata melainkan pemahaman karakter bangsa sebagaimana yang telah diatur di dalam undang-undang negara Indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arah terhadap

pelaksanaan dan perkembangan. Bidang ilmu yang berkembang dengan tuntutan zaman salah satunya yaitu ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang sangat dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar akan lebih ringan dan mudah bila belajar matematika menggunakan pendekatan yang sangat sederhana yaitu dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan (Mukhlisin & Lestari, 2023).

Pendidikan dalam numerasi merujuk pada kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan konsep-konsep matematika dan keterampilan numerik dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi bukan hanya sekedar kemampuan berhitung. Tetapi juga mencakup pemahaman terhadap angka, dan penerapan matematika dalam situasi praktis. Dengan kata lain, Numerasi berfokus pada bagaimana seseorang menggunakan pengetahuan matematikanya untuk memecahkan masalah, dan situasi keuangan dimasa depan. Untuk berhasil menghadapi masa depan dan berpartisipasi dalam masyarakat, seseorang harus memiliki kemampuan numerasi yang baik (Sulistiawaty et al., 2023).

Menurut Sulastri et al., (2024) Numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep angka dan keterampilan dalam melakukan perhitungan dalam aktivitas harian. Numerasi melibatkan interaksi menggunakan berbagai jenis angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi sehari-hari, dan juga kemampuan untuk menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai format seperti grafik, tabel, dan lainnya (Oli et al., 2024). Numerasi dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menginterpretasikan dan merumuskan matematika yang terkait dengan konteks, konsep, prosedur, dan data untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memperkirakan suatu peristiwa dalam rangka mengatasi masalah sehari-hari.

Numerasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan ataupun lisan. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan eksak yang telah terorganisir secara sistematis meliputi aturan-aturan, ide-ide, penalaran logika serta struktur-struktur yang logik (Ekowati, 2019).

Masalah numerasi di sekolah dasar khususnya dikelas V, bukan hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga mencakup pemahaman mengenai konsep bilangan, prosedur matematika, penerapan matematika serta soal cerita dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami (Zula, 2025). Banyak murid masih dalam kategori sedang karena kurangnya pemahaman konsep dasar serta adanya pandangan negatif bahwa matematika merupakan pelajaran yang sukar dan membosankan. Situasi ini semakin diperburuk oleh kurangnya inovasi dalam media pembelajaran, sehingga siswa merasa proses belajar numerasi menjadi kurang menarik dan tidak relevan dengan konteks mereka. Tantangan ini menunjukkan bahwa numerasi seharusnya dianggap sebagai keterampilan dasar yang penting, tidak hanya sebatas pada perhitungan dasar, tetapi juga sebagai kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi sehari-hari.

Lemahnya kemampuan numerasi dapat ditinjau dari rendahnya penguasaan operasi hitung dasar, kesulitan memahami konsep bilangan, serta tidak mampuan



menerapkan konsep numerik dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Silfia, (2025) penyebab rendahnya kemampuan numerasi terbagi menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dari kondisi personal siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar dan dukungan keluarga. Maka, rendahnya kemampuan numerasi merupakan akibat dari perpaduan faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa.

Berdasarkan hasil pra observasi pada kamis, 2 oktober 2025 di SDN 17 Nusa Poring, dengan menggunakan instrumen wawancara kepada guru dan siswa. Pada siswa masih dikatakan minim dan lemah dalam numerasi terutama pada perkalian dan pejumlahan dapat dilihat pada nilai raport juga, dimana kelas V SD nilai raport dengan rata-rata 70 dengan kategori nilai C. Begitu pula pada guru, guru sangat mengajar tidak menggunakan media dan model karena dengan keterbatasan sarana dan prasarana menjadikan guru susah untuk memberikan proses pembelajaran dengan baik serta keterbatasan guru dalam proses belajar dan mengajaja.

Menurut Syaepudin et al., (2025), Kemampuan siswa dalam bidang angka dipengaruhi oleh berbagai elemen, baik yang berasal dari dalam diri mereka maupun dari lingkungan luar. Elemen dari dalam diri mencakup motivasi, minat, kesiapan mental, serta pandangan mereka terhadap pelajaran matematika. (Anderha et al., 2021) Elemen dari luar menyangkut metode pengajaran guru, tersedianya sarana belajar yang kreatif, serta dukungan dari lingkungan belajar, termasuk peran orang tua. Di samping itu, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan permainan edukatif seperti Ultrasi juga menjadi elemen penting yang dapat meningkatkan hasil belajar numerasi.

Mengatasi tantangan dalam numerasi, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan relevan. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan media permainan edukatif Ultrasi (Ular Tangga Numerasi). Melalui aktivitas permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pemahaman konsep numerasi menjadi lebih interaktif. Pendekatan ini sanggup meningkatkan semangat belajar, mengubah pandangan siswa mengenai mata pelajaran matematika, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, Ultrasi tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat pemahaman numerasi dengan cara yang berarti (Sulistiawaty et al., 2023).

Permainan Ultrasi merupakan pengembangan dari permainan tradisional ular tangga yang dilengkapi dengan tantangan berupa soal numerasi di setiap langkah permainan. Aktivitas ini dirancang untuk mengintegrasikan kesenangan bermain dengan kegiatan belajar. Siswa melempar dadu, melangkah di papan permainan, dan menjawab soal sesuai kemampuan mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan menjadi sebuah pengalaman yang menantang, kolaboratif, dan menyenangkan. Keunggulan Ultrasi terletak pada fleksibilitasnya yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga setiap peserta merasa tertantang namun tidak terbebani. Aktivitas ini mendukung keterampilan berpikir logis, kerja sama, dan pemecahan masalah (Syamsiyah et al., 2023).

Permainan ular tangga numerasi berdasarkan Suciati, (2021), adalah sebuah permainan tradisional yang telah menjadi bagian budaya bermain di berbagai belahan dunia, tidak hanya memberikan hiburan namun dapat menginspirasi pengembangan media pembelajaran inovatif. Dalam permainan ini, minimal 3-6 orang peserta berinteraksi dengan menggunakan dadu dan melaju di sepanjang papan kotak-kotak



yang diisi dengan gambar ular dan tangga. Seiring dengan perkembangan zaman, muncul inovasi berupa media pembelajaran ultrasi (Ular Tangga Numerasi), yang merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga klasik. Ultrasi tidak hanya menghadirkan keseruan permainan, tetapi juga menyajikan sejumlah pertanyaan seputar numerasi, memperkaya pengalaman belajar siswa. media pembelajaran ultrasi diarahkan untuk mengasah kemampuan siswa dalam bidang numerasi (Wati, 2021). Dan yang lebih menarik, konsep-konsep tersebut disajikan dalam bingkai permainan yang sederhana namun menarik. Keunikan ultrasi terletak pada kemampuannya untuk disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga setiap peserta merasa tertantang tanpa merasa terlalu sulit atau terlalu mudah. Seiring dengan berjalannya permainan, siswa tidak hanya diuji melalui pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan, tetapi juga dapat merasakan kegembiraan dan kepuasan saat menjawab setiap tantangan (Sulastri et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan media ultrasi atau ular tangga numerasi. Pada kesempatan ini siswa akan diajak bermain sambil belajar dan mengingat tentang materi yang sebelumnya telah dipaparkan. Ukuran yang digunakan pada media ini cukup besar sehingga setiap kotak permainan bisa tepat dengan ukuran kaki atau benda lain yang bisa digerakkan dengan mudah oleh bidak atau ketua kelompoknya. Pada sesi akhir, kelompok terbaik akan mendapatkan reward dari guru dan hal ini akan berlangsung pada setiap pertemuan supaya siswa menjadi aktif serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Hafizah, 2025).

Menurut Yustitia et al., (2024) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ultrasi dapat meningkatkan hasil numerasi siswa yang sangat besar sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran ultrasi dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan pernyataan Alansyah & Aryani, (2025) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa dalam menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas dan mendukung penelitian sebelumnya mengenai permainan ultrasi. Peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dikelas V SDN 17 Nusa Poring dengan menggunakan jenis eksperimen dengan metode *pre-eksperimental*. SDN 17 Nusa Poring sebagai kelompok perlakuan tunggal artinya hanya ada satu kelompok perlakuan dan tidak ada kelompok lain perbandingan. Pemilihan SD sebagai tempat penelitian disebabkan memiliki latar belakang yaitu kurangnya kemampuan numerasi siswa. maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengaruh permainan ultrasi terhadap kemampuan numerasi siswa kelas V SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mendasarkan pada desain *Pre-Experimental*, khususnya model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini dilakukan karena kebutuhan untuk mengamati perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menerima perlakuan tertentu dalam satu kelompok saja. Dalam kerangka ini, peneliti melakukan pengukuran awal (O_1) untuk menilai kemampuan dasar siswa, diteruskan dengan penerapan intervensi, dan diakhiri dengan pengukuran



akhir (O_2). Efektivitas perlakuan selanjutnya ditentukan dengan membandingkan rata-rata skor antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk menilai seberapa besar intervensi tersebut memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel yang diteliti.

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Tes ini dirancang dengan sistematis untuk mengukur indikator hasil pembelajaran. Sebelum diterapkan di lapangan, alat ukur ini sudah melalui proses validasi oleh para ahli untuk memastikan keakuratan isi dan strukturnya. Hasil dari validasi menunjukkan skor sebesar 83, yang berada dalam skala penilaian antara 76 hingga 100. Skor tersebut mengindikasikan bahwa alat ukur ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak", yang menunjukkan bahwa tes ini memiliki tingkat ketepatan dan relevansi yang tinggi untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Analisis data dilakukan dengan mengikuti rangkaian prosedur statistik yang ketat, dimulai dengan uji prasyarat untuk menentukan langkah analisis berikutnya. Peneliti melaksanakan pengujian validitas untuk menjamin konsistensi alat ukur. Selanjutnya, uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah distribusi data adalah normal atau tidak. Apabila data terdistribusi secara normal, analisis dilanjutkan dengan Uji T Sampel Berpasangan untuk menguji hipotesis. Namun, jika asumsi normalitas tidak dipenuhi, maka uji non-parametrik seperti Uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif untuk membandingkan dua sampel yang berkaitan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun akademik 2025/2026 dengan lokasi yang dipilih adalah SD Negeri 17 Nusa Poring. Seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut menjadi populasi dalam penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode tertentu yang menghasilkan 15 siswa sebagai objek penelitian. Pemilihan lokasi dan objek ini mempertimbangkan karakteristik siswa serta kebutuhan mendesak untuk inovasi dalam proses pembelajaran di tingkat tersebut, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga pendidikan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest*. Di SD Negeri 17 Nusa Poring pada siswa kelas V yang dipaparkan melalui statistik deskriptif dari hasil *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari nilai rata-rata skor (*mean*), yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *pretest* dan *posttest*

No	Tes Pilihan Ganda	Nilai Rata-Rata
1	<i>Pretest</i>	74,66
2	<i>Posttest</i>	86,66

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan numerasi siswa dengan menggunakan permainan ultrasi. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan permainan ultrasi sebesar 74,66. Kemudian rata-rata nilai *posttest* siswa setelah menggunakan permainan ultrasi sebesar 86,66.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dan uji hipotesis (T) dari data hasil *pretest* dan *posttest* dengan bantuan SPSS. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Kriteria uji normalitas adalah nilai signifikansi atau nilai probabilitas



$< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
1 Posttest	,258	15	,008	,881	15	,049
2 Pretest	,268	15	,005	,861	15	,025

Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai *shapiro-wilk* data *pretest* menunjukkan nilai signifikansi 0,025 dan data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi 0,049. Sehingga data yang diperoleh lebih kecil dari nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi tidak normal. Maka dilakukan non-paramaterik menggunakan uji normalitas wilcoxon (Astuti, 2021) dan dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Uji wilcoxon Ranks Test

	Ranks			
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>posttest - pretest</i>	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	15 ^b	8,00	120,00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

Tabel 4. Test Statistics

Test Statistics ^a	
Z	<i>posttest - pretest</i> -3,626 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan hasil *output SPSS* pada tabel *Ranks*, diketahui bahwa dari total responden, seluruhnya 15 orang masuk ke dalam kategori *Positive Ranks*. Maka menunjukkan bahwa setiap responden mengalami peningkatan skor dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*, dengan nilai rata-rata peringkat (*Mean Ranks*) sebesar 8,00 dan jumlah peringkat (*Sum Of Ranks*) sebesar 120,00. Di sisi lain, tidak ditemukan adanya responden yang mengalami penurunan nilai (*Negative Rangks*) mau pun responden yang memiliki nilai tetap (*Ties*). Data ini secara deskriptif memberikan gambaran awal bahwa terdapat kecenderungan peningkatan skor yang konsisten pada seluruh subjek penelitian setelah diberikan perlakuan.

Selanjutnya hasil uji hipotesis pada tabel test statistics menunjukkan nilai statistik Z sebesar -3,626 dengan nilai signifikansi (Asymp.Sig.2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai *pretest* dan *posttest* dapat dibuktikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang nyata dan efektif terhadap peningkatan variabel yang diteliti.

Penelitian ini didukung oleh (Hasni et al., 2024) yang telah melakukan penelitian tentang peningkatan media ular tangga untuk meningkatkan numerasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan numerasi siswa. Sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 70,55, dan nilai rata-rata



posttest sebesar 82,15. Selanjutnya penelitian ini didukung pula oleh (Ramopoly & Baka, 2024) menyatakan bahwa permainan ular tangga salah satu bentuk media pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pemanfaatan yang dapat menghasilkan peningkatan hasil kemampuan numerasi yang menunjukkan dampak positif media tersebut terhadap pemahaman siswa.

Menurut Tangkearung et al., (2025) media ultrasi sangat membantu dalam proses pembelajaran, permainan ular tangga numerasi sangat baik dikelaborasi dengan media konkret, karena dapat meningkatkan kemampuan matematika dalam kelompok, siswa sangat mengerti dalam menjawab soal yang diberikan dan dapat membantu teman yang kurang dalam penjelasan materi. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan permainan media ultrasi cukup efektif. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan penerapan media ultrasi sangat membantu pembelajaran dalam kemampuan numerasi siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji wilcoxon dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 17 Nusa Poring tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Ultrasi (Ular Tangga Numerasi) memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerasi siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* sebesar 74,66 menjadi 86,66 pada *posttest* setelah diterapkannya permainan Ultrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Ultrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan Ultrasi, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dalam memahami konsep numerasi. Oleh karena itu, permainan Ultrasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar serta dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang sudah memberikan semangat, Dr. Dendi Suarno yang sudah membimbing, lembaga IAR yang sudah mendanai, dan para Guru SD 17 Nusa Poring yang membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alansyah, H., & Aryani, Z. (2025). Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik. 1(2), 123–126.
- Anderha, R. R., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. 2(1), 1–10.



- Astuti, W. (2021). *Jurnal Produktif* | 405 Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori Abstraksi Efektifitas Evaluasi & Pengukuran. 5(1), 405–410.
- Ekowati, D. W. T. (2019). numerasi Di SD Muhammadiyah. 3(4), 93–103.
- Hasni, U., Alim, K., . E. F., Ramadani, D. T., & Nasution, P. E. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi Sebagai Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 6 Tahun di SDN 065 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1432>
- Mukhlisin, M., & Lestari, K. (2023). Penerapan Konsep Matematika Pada siswa SD . Masa Keemasan: *Jurnal Pendidikan Anak sekolah dasar*, 3(2), 47–51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>
- Hafizah. (2025). Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika. 2(1), 514–523.
- Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 691–702. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839>
- Ramopoly, I. H., & Baka, C. (2024). Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. 7(204), 258–270. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21575>
- Silfia, I. (2025). Identifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya. 4(September), 217–229.
- Suciati, I. (2021). media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika. 1(1).
- Sujana, S. (2019). pendidikan dalam proses pembelajaran diindonesia. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle>
- Sulastri, S., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi dalam Permasalahan Struktur Materi Bilangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(1), 39–50. <https://doi.org/10.33369/pgsd.17.1.39-50>
- Sulistiawaty, S.-, Ridwansyah, R., Tiwow, V. A., Usman, U., & Wahyuni, S. P. (2023). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa dengan Simulasi Permainan Ular Tangga. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.35580/smart.v3i1.47101>
- Syaepudin, M., Nopianti, R., Afifah, S. S., & Arifin, M. Z. (2025). *Problematika Pembelajaran Komponen Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Pendahuluan*. 8, 1573–1584.
- Syamsiyah, S. N., Kanora, D. C., & Sofyan, H. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Peserta Didik DI SDN 072/VII PANGINDARAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(1), 266–271.



- Tangkearung, S. S., Tulak, T., & Rara, Q. D. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media ULTRASI Pada Siswa Sekolah Dasar*. 8(1), 201–211.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1), 68–73.
- Yustitia, V., Nur, Y., Rakhmah, I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi : Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. 7(1), 32–43.
- Zula, Y. F. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas 1 SDN 1 Pedawang dalam Memahami Soal Cerita Matematika Akibat Rendahnya Kemampuan Literasi dan Numerasi bahwa tingkat literasi dan numerasi di Indonesia masih berada pada level yang (PISA) 2018 , Indonesia berada pada peri. 3.

