

PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PROSES LITERASI MATEMATIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

HILDA AULIA

21416286206060

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya proses literasi matematis peserta didik akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya keterlibatan peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, digunakan media permainan ular tangga sebagai inovasi pembelajaran. Adapun tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap proses literasi matematis peserta didik kelas IV SDN Lemahabang II Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang yang menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest*, populasi dalam penelitian ini berjumlah 275 peserta didik dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam proses literasi matematis setelah menggunakan media permainan ular tangga. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan media permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan ular tangga, literasi matematis, pembelajaran matematika

**THE INFLUENCE OF SNAKES AND LADDER GAME MEDIA ON THE
MATHEMATICAL LITERACY PROCESS OF ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

HILDA AULIA

21416286206060

ABSTRACT

This research is motivated by the low mathematical literacy process of students due to less interesting learning methods and lack of student involvement. To overcome this problem, snake and ladder game media is used as a learning innovation. The purpose of this study is to determine the influence of the media on the mathematical literacy process of grade IV students of SDN Lemahabang II, Lemahabang District, Karawang Regency who use a quantitative method with a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type, the population in this study is 275 students and the sample in this study is 35 students. The results of the study showed a significant influence on the mathematical literacy process after using the medium of snake and ladder games. The suggestion from this study is for teachers to utilize educational game media to increase students' involvement and understanding in mathematics learning.

Keywords: *Learning media, snakes and ladders game, mathematical literacy, mathematics learning*