

Implementasi Media *Maze Travel* dengan Pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SDN Polowijen 1 Kota Malang

Soimatul Mu'arofah, Sudi Dul Aji, Dian Purana Sari*

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia
soimatulmuarofah@gmail.com**

Abstract: *This research aims to improve numeracy skills of second-grade students at SDN Polowijen 1 Kota Malang through the implementation of Maze Travel media using the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. In the pre-cycle, the average student score was 64.87 with a 40% completion rate. After the first cycle, the average score increased to 70.07 with a 60% completion rate, though some students had not yet reached mastery. In the second cycle, the average score rose to 88.6 with an 100% completion rate, indicating a significant improvement in students' numeracy skills. These results demonstrate that the use of Maze Travel media with a CRT approach effectively enhances the numeracy skills of second-grade students.*

Key Words: *Numeracy Skills,, Maze Travel, Culturally Responsive Teaching*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik kelas 2 SDN Polowijen 1 Kota Malang melalui implementasi media *Maze Travel* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 64,87 dengan ketuntasan 40%. Setelah siklus I, rata-rata meningkat menjadi 70,07 dengan ketuntasan 60%, namun beberapa peserta didik masih belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 88,6 dengan ketuntasan 100%, menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan numerasi peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Maze Travel* dengan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik kelas 2.

Kata kunci: Keterampilan Numerasi, *Maze Travel*, Pendekatan Pengajaran Berbasis Budaya

Pendahuluan

Matematika merupakan bidang studi yang penting, dimana dalam proses pembelajarannya melibatkan berbagai pengalaman belajar peserta didik melalui aktivitas yang terstruktur dan direncanakan. Sehingga mereka dapat memperoleh kompetensi dalam materi yang dipelajari. Peran matematika sangat signifikan dalam kemajuan peradaban manusia, terutama dalam menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penilaian internasional tentang literasi dan numerasi, yaitu *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) peringkat Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lainnya

(Ariyana et al., 2018). Terbukti Indonesia masuk dalam kategori 10 besar dengan skor yang kurang memuaskan. Pada penilaian PISA 2019, Indonesia memperoleh skor 379 yang jauh di bawah rata-rata internasional (Hawa & Putra, 2018). Hasil ini mencerminkan rendahnya kemampuan numerasi matematika peserta didik, terutama karena soal-soal yang diujikan dalam TIMSS dan PISA berbasis masalah kehidupan nyata. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan ini diperlukan pengembangan kemampuan numerasi yang mencakup pemahaman logis dalam pemecahan masalah.

Kemampuan numerasi melibatkan penggunaan angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup menelaah informasi, menginterpretasi hasil, serta membuat prediksi dan keputusan (Kemendikbud, 2017). Numerasi juga mencakup kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari (Septiana et al., 2023). Merujuk pada (Han et al., 2017) kemampuan numerasi dapat diukur melalui dua indikator utama, yaitu (1) kemampuan memanfaatkan berbagai angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, dan (2) kemampuan menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk visual, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram. Hal ini juga sejalan dengan kompetensi dari PISA, yang menekankan bahwa numerasi bukan hanya tentang menghitung, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis, bernalar, dan mengomunikasikan ide-ide matematika secara efektif. Selain itu, numerasi mencakup kemampuan untuk merumuskan, memecahkan, dan menginterpretasikan masalah matematika dalam berbagai konteks dan situasi kehidupan nyata. (Handayani et al., 2022). Dengan demikian, numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami, menjelaskan, dan menerapkan konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada 21 Agustus 2024, ditemukan bahwa tingkat keterampilan numerasi peserta didik kelas II SDN Polowijen 1 Kota Malang masih rendah. Rendahnya keterampilan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari pengamatan terhadap 15 peserta didik, tercatat 6 peserta didik (40%) berhasil mencapai kategori tuntas, sementara 9 peserta didik (60%) belum mencapai kategori tuntas. Permasalahan yang ditemukan yaitu (1) peserta didik yang masih kurang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, (2) kurang berani untuk mengemukakan pendapat selama proses belajar, karena didominasi oleh anak-anak yang lebih mampu, (3) peserta didik yang belum lancar dalam mengenali angka dan huruf, dan (4) terdapat beberapa peserta didik yang masih kebingungan dalam menghitung banyak benda sampai dengan 50.

Guna mengatasi masalah tersebut, guru perlu lebih inovatif dan kreatif dalam mengajarkan matematika, terutama pada materi membilang, menentukan nilai tempat, serta membandingkan banyak benda. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran "Maze Travel" dengan menggunakan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*). Media *Maze Travel* merupakan media pembelajaran yang bergenre permainan labirin. Labirin adalah permainan yang melibatkan pencarian jalan keluar, di mana pada beberapa titik terdapat bendera pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Permainan ini dapat membantu peserta didik mengasah keterampilan dalam menghadapi

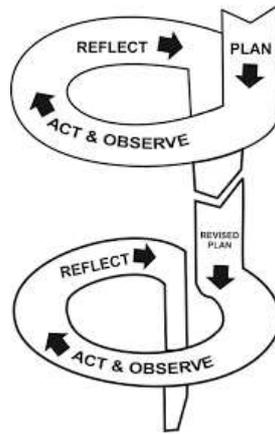
berbagai rintangan. Menurut Lianawati (dalam Viorika, 2019), tujuan permainan labirin untuk membantu peserta didik fokus belajar, melatih konsentrasi, daya ingat, keterampilan mencari solusi, serta kelenturan otot tangan. Selain penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang inovatif, aspek budaya juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika yaitu melalui pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*).

CRT adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan identitas budaya ke dalam proses pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Menurut (Buchori & Indiati, 2023) pendekatan CRT adalah pengajaran yang mengakui dan mengakomodasi keragaman budaya di dalam kelas sehingga diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dan menciptakan hubungan bermakna dengan budaya di masyarakat. Sejalan dengan pendapat (Rahmawati et al., 2020), CRT memiliki karakteristik utama yaitu mengakui budaya peserta didik, membangun hubungan yang bermakna, menerapkan strategi pembelajaran yang beragam, mendorong pemahaman dan apresiasi terhadap budaya, dan mengintegrasikan pengetahuan dan sumber daya multikultural dalam pembelajaran. Apabila dikaitkan dengan matematika, CRT menciptakan hubungan antara ide-ide matematika dan warisan budaya peserta didik yang dapat memperdalam pemahaman dan pengalaman belajar (Masfiastutik et al., 2024). Disini peneliti mengaitkan buah khas dari Malang berupa Apel Batu dan oleh-oleh khas Malang lainnya. Dengan mengaitkan matematika dengan konteks sehari-hari, pemahaman yang lebih mendalam dapat tercapai, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan analitis saat mengevaluasi konsep ilmiah dari perspektif budaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, solusi yang diusulkan peneliti adalah implementasi media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas implementasi media "*Maze Travel*" dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) dalam meningkatkan keterampilan numerasi pada mata pelajaran matematika di kelas 2 SDN Polowijen 1 Kota Malang.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kusnandar, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Polowijen 1, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, dengan populasi peserta didik kelas II sebanyak 15 anak. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang melibatkan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang berulang pada setiap siklus. Prosedur penelitian tersebut digambarkan pada gambar berikut ini.



Gambar1. Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis & Mc Taggart

Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan tes berupa soal esai yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam modul ajar untuk setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik, yang dilakukan secara tertulis di akhir proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif, yakni penilaian kemampuan numerasi. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis deskriptif kuantitatif.

Rumus untuk menghitung rata-rata skor kemampuan numerasi adalah:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = rata-rata kemampuan numerasi

Σ = Jumlah skor kemampuan numerasi

N = Jumlah peserta didik

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan klasikal, digunakan rumus:

$$KK = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa yang tes}} \times 100\%$$

Kriteria penggolongan kemampuan numerasi berdasarkan nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Umum Penggolongan Kemampuan Numerasi

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kriteria
80-100	A	Sangat baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
46-55	D	Tidak baik
0-45	E	Sangat tidak baik

Sumber: Kroyan (dalam Bopo et al., 2023)

Kriteria keberhasilan tindakan adalah jika peserta didik mampu menguasai konsep numerasi 1-50 dan mencapai kriteria "baik". Tindakan dianggap berhasil apabila rata-rata skor kemampuan numerasi mencapai 79% atau masuk dalam kategori "baik" sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Model Kemmis & Mc Taggart terdiri dari beberapa siklus yang mencakup empat tahap, yang dilihat sebagai satu kesatuan. Tahap perencanaan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, diikuti dengan tindakan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan. Selama pelaksanaan, dilakukan observasi untuk mengumpulkan informasi, dan refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus. Penelitian ini dilakukan di SDN Polowijen 1 Kota Malang. Penelitian dilakukan selama 2 siklus, yang mana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan numerasi peserta didik kelas 2 di SDN Polowijen 1 terhadap mata pelajaran matematika, dengan menggunakan media pembelajaran Maze Travel. Berikut adalah hasil penelitian pada setiap siklus:

1. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi yang di kelas 2 SDN Polowijen 1 Kota Malang pada tanggal 21 Agustus 2024, yang mana diperoleh data bahwa terdapat 9 dari 15 peserta didik yang masih bingung dalam pelajaran matematika yang berkaitan dengan numerasi. Permasalahan yang dimaksudkan adalah peserta didik seringkali mengalami kesalahan dalam menghitung bilangan sampai dengan 50 dengan benda konkrit, selain itu mereka juga bingung dalam menulis nama bilangan serta menentukan nilai tempat dari bilangan tersebut. Adapun hasil data kemampuan numerasi peserta didik kelas 2 dapat dilihat di **Tabel 2**.

Berdasarkan data hasil belajar di atas, terlihat bahwa lebih setengah dari total peserta didik kelas 2 memperoleh nilai di bawah KKTP. Dari temuan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I. Masalah yang teridentifikasi pada pra-siklus untuk peserta didik yang belum mencapai KKTP meliputi: (1) peserta didik yang masih kurang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, (2) kurang berani untuk mengemukakan pendapat selama proses belajar, karena didominasi oleh anak-anak yang lebih mampu, dan (3) peserta didik yang belum lancar dalam mengenali angka dan huruf. Selain itu, terdapat juga refleksi dari guru, yaitu: (1) guru belum maksimal dalam memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran.

Merujuk dari permasalahan yang teridentifikasi pada pra-siklus, penting untuk menekankan kepada seluruh peserta didik mengenai perhatian mereka terhadap kegiatan pembelajaran serta memberikan pemahaman dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan pembelajaran berikutnya yaitu siklus I, perlu ditekankan agar peserta didik yang lebih pandai memberikan kesempatan kepada teman-teman yang memiliki tingkat keterampilan numerasinya yang lebih rendah.

2. Siklus I

Pada siklus I, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran yang mencakup modul ajar matematika kelas tentang elemen bilangan. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa Media *Maze Travel*, LKPD, bahan ajar pendukung untuk penerapan media tersebut, serta lembar pretest dan posttest. Kegiatan penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada

pada 24 – 25 Agustus 2024. Materi yang diajarkan pada siklus I berfokus pada menulis, membilang, menghitung menggunakan benda konkrit menggunakan Media *Maze Travel*.

Selama proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama aktivitas peserta didik menggunakan media *Maze Travel* terlihat antusias dan tertarik dalam mencoba mempraktikkan. Guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam menggunakan media *Maze Travel*. Namun, terlihat 4 peserta didik masih kebingungan dalam menjawab soal yang ada di media *Maze Travel* tersebut dan 2 peserta didik masih selalu berebut tugas dalam kegiatan berdiskusi. Sedangkan pada pembelajaran siklus I pertemuan kedua aktivitas peserta didik menggunakan media *Maze Travel* terlihat bersemangat dalam mempraktikkan. Peserta didik menghitung banyak objek menggunakan beberapa gambar oleh-oleh khas Malang, yaitu Apel Batu dengan mempraktikkannya secara langsung. Data kemampuan berhitung dari 1-50 pada siklus I dapat dilihat pada **Tabel 2** berikut ini.

Tabel 2. Kemampuan Numerasi Kelas 2 Setiap Siklus

No	Peserta Didik	Pra Siklus		Siklus I		Siklus 2	
		Skor	Ketuntasan	Skor	Ketuntasan	Skor	Ketuntasan
1	AMPJ	80	Tuntas	83	Tuntas	100	Tuntas
2	AAR	80	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
3	AAB	79	Tuntas	85	Tuntas	100	Tuntas
4	AAAS	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
5	AGO	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
6	DSD	50	Tidak Tuntas	56	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	GZA	79	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
8	IMA	60	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	MFA	80	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
10	MFDP	80	Tuntas	80	Tuntas	96	Tuntas
11	SPN	50	Tidak Tuntas	52	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12	TR	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13	MME	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	83	Tuntas
14	MAGJ	65	Tidak Tuntas	79	Tuntas	100	Tuntas
15	KNP	40	Tidak Tuntas	56	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		973		1051		1329	
Rata-Rata		64,87		70,07		88,6	
Presentase		64,87%		70,07%		88,6%	
Ketuntasan Individual		6		9		15	
Ketuntasan Klasikal		40%		60%		100%	

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi dalam pelajaran matematika dengan menggunakan media *Maze Travel* di kelas 2 SDN

Polowijen 1 Kota Malang. Peningkatan kemampuan numerasi setelah penerapan media Maze Travel dari pra siklus ke siklus I mencapai 5,2%, dengan skor rata-rata 70,07%, yang termasuk dalam kategori cukup. Secara klasikal, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu dari 40% menjadi 60%. Berdasarkan analisis kemampuan numerasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah mengalami peningkatan, namun masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, diperlukan tindakan lebih lanjut sebagai perbaikan dan pengembangan pembelajaran agar hasil yang diperoleh peserta didik semakin baik.

3. Siklus 2

Kegiatan penelitian pada siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yang berlangsung pada 2-3 September 2024. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah tentang numerasi dengan menggunakan media Maze Travel. Data kemampuan numerasi peserta didik kelas 2 SDN Polowijen 1 Kota Malang pada siklus II dapat dilihat pada **Tabel 2**. Hasil refleksi dari siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi, terutama dalam hal menghitung, menentukan nilai tempat, dan membandingkan bilangan hingga 50. Peningkatan kemampuan numerasi setelah menggunakan media Maze Travel dari siklus I ke siklus II mencapai 18,53%, dengan skor rata-rata 88,6%, yang tergolong sangat baik. Secara klasikal, terdapat peningkatan yang sangat signifikan, yaitu mencapai 100% dari penetapan KKM sebesar 79%.

Pada siklus II ini, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik sudah aktif dalam menjawab pertanyaan, serta bersedia mengungkapkan pendapat dan ide-ide mereka. Selain itu, mereka juga menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru dan tidak mengalami kesulitan. Peserta didik dapat bekerja sama dengan baik dan tertib dalam kelompok mereka.

Pembahasan

Implementasi media *Maze Travel* dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) untuk meningkatkan keterampilan numerasi dilakukan selama dua siklus. Sebelum memulai pembelajaran dengan media *Maze Travel*, dilakukan kegiatan pra-siklus yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan serta menilai kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan numerasi, khususnya pada materi membilang, menentukan nilai tempat, dan membandingkan bilangan hingga 50. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan tindakan, dilakukan persiapan bahan ajar, penyusunan rencana pelajaran yang mencakup metode pengajaran, serta penentuan teknik dan instrumen untuk observasi dan evaluasi (Susilo et al., 2022). Pada siklus pertama, perencanaan mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, media Maze Travel, LKPD, serta lembar pretest dan posttest. Pelaksanaan tindakan melibatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dengan menggunakan media *Maze Travel* dan pendekatan CRT. Selama pelaksanaan, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD, kemudian mengerjakan lembar posttest secara individu. Tahap refleksi

bertujuan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data yang diperoleh untuk memperbaiki tindakan selanjutnya (Aqib & Chotibuddin, 2018). Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa empat peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal di media *Maze Travel*, dan dua peserta didik sering berebut tugas saat berdiskusi. Namun, pada pertemuan kedua, penggunaan media *Maze Travel* membuat peserta didik lebih antusias.

Pelaksanaan siklus II mengikuti langkah yang sama seperti siklus I, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, hingga refleksi. Tindakan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Meskipun masih menggunakan media *Maze Travel*, pada siklus II media tersebut telah diperbaiki. Peserta didik tetap bermain *Maze Travel* dalam kelompok, namun setiap individu mengerjakan LKPD secara mandiri sebelum mengerjakan posttest di akhir pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa semua peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam keterampilan numerasi. Mereka mampu membilang, menghitung benda menggunakan benda konkret, menentukan nilai tempat, dan membandingkan banyak benda sampai dengan 50.

Berdasarkan hasil tes kemampuan numerasi pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai kemampuan numerasi kelas 2 menggunakan media *Maze Travel* meningkat sebesar 5,2% dari pra-siklus ke siklus I, mencapai skor rata-rata 70,07%, yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan sebesar 18,53%, dengan skor rata-rata mencapai 88,6%, yang tergolong sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik kelas 2 di SDN Polowijen 1 Kota Malang meningkat dari siklus I ke siklus II setelah menggunakan media *Maze Travel* dengan pendekatan CRT.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media "*Maze Travel*" dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) pada mata pelajaran matematika berhasil meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik kelas 2 di SDN Polowijen 1 Kota Malang. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik adalah 64,87 dengan persentase ketuntasan 40%, menunjukkan bahwa peserta didik belum menguasai keterampilan numerasi dengan baik. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan media *Maze Travel* dan pendekatan CRT, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 70,07 dengan ketuntasan 60%, meskipun masih banyak peserta didik yang belum mencapai standar. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus II, yang menghasilkan nilai rata-rata 88,6 dengan persentase ketuntasan 100%, menunjukkan bahwa ketuntasan numerasinya telah tercapai.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan hendaknya pihak terkait memberikan dukungan dan pembinaan kepada satuan pendidikan dalam mengimplementasikan media dan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Selanjutnya, penelitian ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang lebih tepat dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik khususnya pendidikan dasar.

Daftar Rujukan

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamromi, Z. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–87.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480.
- Buchori, A., & Indiati, I. (2023). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2),
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. In *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Handayani, T. B., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Analisis Literasi Matematis dalam Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau dari Metacognitive Awareness. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 53–66.
- Hawa, A. M., & Putra, L. V. (2018). PISA Untuk Peserta didik Indonesia. *Janacitta*, 1(1).
- Kemendikbud. (2017). *Kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusnandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Masfiastutik, S., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Pendekatan CRT pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SD. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 3(2).
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., Faustine, S., & Mawarni, P. C. (2020). Pengembangan Soft Skills Peserta didik Melalui Penerapan Culturally Responsive Transformative Teaching (CRTT) dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1).
- Septiana, L., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Afnizar, E., Pamong, G., Negeri, S. D., & Bertuah, R. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Peserta didik Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288–297.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Viorika, E. (2019). Pengembangan Game Edukasi “Labirin Matematika” Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan. *Digital Library. UIN Sunan Ampel*.