



**PENGARUH MEDIA MONOPOLI KATA BERBASIS BOARDGAME  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI  
DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER SISWA**

**Nurrina Dyahpuspita<sup>1</sup> & Kuntoro<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Purwokerto Jawa Tengah, Indonesia

Contributor Email: [nurrinade@gmail.com](mailto:nurrinade@gmail.com)

Received: June 17, 2024

Accepted: February 19, 2025

Published: March 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1696>

**Abstract**

*Literacy and Numeracy skills are the ability to identify, understand, interpret, create, communicate and calculate, using printed and written materials related to various contexts. This research aims to determine the effect of Boardgame Monopoli Kata media on literacy and numeracy skills in grade I students at SDN 1 Bancarkembar. The research method uses an experimental factorial design developed by Fraenkel. The research subjects were 40 students using nonprobability sampling techniques. Data collection is carried out through observation, tests, and documentation. The data analysis technique uses two-way analysis of variance (ANOVA). The results of the research show that: 1) Boardgame Monopoli Kata media has an effect on the experimental group, 2) There is no interaction between learning media and gender differences on students' literacy and numeracy abilities, 3) Boardgame Monopoli Kata media has an effect on participants' literacy and numeracy abilities as male students, 4) Boardgame Monopoli Kata Media has an effect on the literacy and numeracy skills of female students.*

**Keywords:** *Boardgame, Media Monopoli Kata, Literacy Numeracy Abilities, Gender.*

---

## **Abstrak**

*Kemampuan Literasi dan Numerasi merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, dan menghitung, menggunakan bahan cetak dan tertulis yang terkait dengan berbagai konteks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Monopoli Kata berbasis Boardgame terhadap kemampuan literasi dan numerasi pada siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar. Metode penelitian menggunakan eksperiment factorial design yang dikembangkan oleh Fraenkel. Subjek penelitian sebanyak 40 siswa dengan teknik nonprobability sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi (ANOVA) dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media Monopoli kata berbasis Boardgame berpengaruh terhadap kelompok eksperimen, 2) Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan perbedaan gender terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa, 3) Media Monopoli Kata berbasis Boardgame berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa laki-laki, 4) Media Monopoli Kata berbasis Boardgame berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa perempuan.*

**Kata Kunci :** *Boardgame, Media Monopoli Kata, Literasi dan Numerasi, Gender.*

---

## **A. Pendahuluan**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pelatihan, pengarahan dan memberikan bimbingan serta pengabdian terhadap masyarakat. Melakukan inovasi pembelajaran merupakan salah satu peran guru dalam mengakomodasi kebutuhan siswa dan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan (Muzaffar et al., 2020).

Kurikulum yang diterapkan saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka, siswa kelas 1 SD berada pada masa transisi PAUD SD. Pemerintah menekankan pentingnya membangun enam komponen fondasi awal kepada siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) salah satu kemampuan fondasi yang dibangun ialah kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi serta pemahaman hal mendasar yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Permendikbudristek Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa siswa jenjang pendidikan dasar difokuskan pada penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut. Literasi yang dimaksud dalam Permendikbudristek ini adalah literasi bahasa, dan numerasi yang dimaksud adalah literasi matematika (Dr. Vladimir, 2022; Faisal et al., 2021).

UNESCO melalui Fahrianur *et al.*, (2023) menyatakan bahwa pemahaman literasi yang paling umum terdiri dari sekumpulan keterampilan praktis, terutama keterampilan kognitif untuk membaca dan menulis. Menurut UNESCO, kemampuan literasi merupakan hak setiap orang dan merupakan dasar untuk belajar sepanjang hayat (Faisal et al., 2021; Tabrani ZA et al., 2024). Literasi dapat mendorong dan meningkatkan kualitas individu, keluarga, dan masyarakat. Lebih lanjut, Rohim & Rahmawati (2020) mengemukakan literasi bukan hanya membaca dan menulis. Literasi mencakup kemampuan untuk berpikir kritis dengan menggunakan sumber pengetahuan digital, cetak, dan visual.

Menurut Dewayani *et al.*, (2021) konteks literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas satu mengajarkan siswa untuk berkomunikasi dan memahami bahasa lisan dan tulis. Strategi pembelajaran literasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak, membaca, mengamati gambar, berbicara, mempresentasikan ide, dan menulis. Strategi yang disebut literasi terbimbing ini digunakan sebelum, selama, dan sesudah membaca teks untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa (Khoimah, 2020; Safrizal et al., 2023).

Kemampuan selain literasi yang turut menjadi prioritas pengembangan pendidikan ialah numerasi. Numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, di rumah, pekerjaan dalam kehidupan masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar (Han *et al.*, 2017).

Gal *et al.*, (2020) mendefinisikan “*Numeracy is used broadly to encompass a set of diverse skills, knowledge-bases, dispositions and affect, communication abilities, and practices and behaviors, that range from simple to very advanced, relate to mathematics and statistics, and that individuals need or use in order to engage and manage diverse life situations and tasks in the adult world*”.

Menurut pernyataan di atas, numerasi merupakan kemampuan untuk mengakses, menggunakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan informasi dan ide matematika, untuk terlibat dalam mengelola tuntutan matematika dari berbagai situasi di kehidupan dewasa.

Urgensi kemampuan literasi dan numerasi tidak hanya berdampak secara individu. Umroh *et al.*, (2023) mengungkapkan bahwa siswa perlu dibiasakan dalam pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk membangun masa depan yang berkelanjutan. Kemampuan literasi dan numerasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan sosial, ekonomi, dan kesejahteraan masyarakat (Khoimah, 2020; Safrizal *et al.*, 2023).

Berdasarkan studi empirik observasi siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar pada semester I tahun pelajaran 2023/2024, kemampuan literasi dan numerasi siswa masih bervariasi. Secara interval nilai rata-rata literasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Numerasi pada Matematika diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Asesmen Literasi dan Numerasi Siswa Kelas I

No.	Nilai Rata-rata	Literasi	Numerasi	Keterangan
1.	Assesmen Formatif	71,1	69,2	STS: Sumatif Tengah Semester
2.	STS	75,4	77,9	SAS: Sumatif Akhir Semester
3.	SAS	79,5	79,6	

Data nilai rata-rata 19 siswa di atas juga dilengkapi profil belajar siswa, ada yang masih pada tahap berkembang (4 siswa), layak (8 siswa), cakup (2 siswa), dan mahir (5 siswa). Sementara itu, dalam hal gaya belajar berdasarkan asesmen diagnostik gaya belajar, 10 siswa memiliki gaya belajar visual, 5 auditori, dan 4 kinestetik.

Mengutip pandangan teori perkembangan kognitif Piaget dalam Saravanan & Murphy (2023) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang berada pada rentang usia 7-12 tahun, mereka berada pada tahap operasional konkret, belum dapat berpikir secara abstrak. Anak butuh benda konkret untuk membantunya mengikuti alur berpikir. Sehingga, seorang pendidik hendaknya tidak melupakan peran penting media pembelajaran literasi dan numerasi yang menunjang (Tabrani ZA, 2021).

Upaya kontributif guru dilakukan dengan membuat inovasi media pembelajaran berupa Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*. Dalam penelitian ini, media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* sebagai penunjang literasi dan numerasi adalah media pembelajaran hasil modifikasi dari monopoli yang dilengkapi dengan berbagai kartu huruf, kartu kata, kartu angka, kartu geometri, kartu kuis literasi dan kartu kuis numerasi untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa. Kartu- kartu tersebut memuat empat tema kontekstual yaitu buah, hewan, profesi dan kegemaran. Perbedaan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan permainan monopoli adalah dalam penggunaan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* tidak menggunakan properti seperti rumah dan hotel yang ada dalam permainan monopoli pada umumnya.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk memiliki prestasi belajar yang baik (Muzaffar et al., 2020). Prestasi belajar merupakan hasil dari proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut, salah satu faktor yang mempengaruhi dalam mencapai prestasi belajar yaitu jenis kelamin atau yang biasa disebut dengan gender (Esteves, 2020; Tabrani ZA, 2020).

Arti gender secara etimologis, yaitu gender yang berarti jenis kelamin. Dalam kamus lain disebutkan bahwa gender adalah *sexual classification* (pembagian jenis kelamin). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "gender" ditulis gender, seperti kata asalnya dalam bahasa Inggris, yang berarti jenis kelamin.

Wardani *et al.*, (2018) mendapatkan bukti bahwa ada pengaruh langsung gender terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan perbedaan struktur otak laki-laki dan perempuan berbeda. Siswa laki-laki lebih menyukai pelajaran-pelajaran di bidang eksakta maupun olahraga. Berbeda dengan siswa perempuan, siswa perempuan cenderung lebih menyukai pembelajaran bahasa dibandingkan pembelajaran olahraga.

Penelitian yang turut menjadi inspirasi penulis yaitu dari Deborah A. Cobb- Clark dan Julie Moschion (2015), kesimpulan dari penelitiannya yang berjudul *Gender Gaps in Early Educational Achievement* adalah "*Girls score higher on their third grade reading tests in large part because they were more ready for school at age four and had better teacher- assessed literacy skills in kindergarten. Boys' advantage in numeracy occurs because they achieve higher numeracy test scores than girls with the same education-related characteristics.*"

Anak perempuan mendapat nilai lebih tinggi pada tes membaca di kelas tiga karena mereka lebih siap bersekolah pada usia empat tahun dan memiliki keterampilan literasi yang lebih baik menurut penilaian guru di taman kanak-kanak. Keunggulan anak laki-laki dalam berhitung terjadi karena mereka memperoleh nilai tes berhitung yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan yang memiliki karakteristik pendidikan yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, kebaruan dalam penelitian ini yaitu penulis menggunakan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*. Faktor gender atau jenis kelamin juga menjadi salah satu kebaruan dalam penelitian ini. Siswa laki-laki dan perempuan akan dilihat kemampuan literasi dan numerasinya sebelum dan sesudah menggunakan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terdapat perbedaan atau tidak. Dampak yang dapat dirasakan siswa ke depan diharapkan akan meningkat kemampuan literasi dan numerasinya secara holistik, berkesinambungan dan berkelanjutan serta guru mampu mengembangkan perannya memberikan pembelajaran Merdeka Belajar sesuai ketercapaian tujuan pembelajaran siswa.

Hasil kemampuan literasi dan numerasi dapat memberi gambaran kepada guru mengenai takaran yang tepat untuk setiap "*teaching at the*

*right level*". Guru dapat menyusun strategi yang sesuai dengan kondisi, profil belajar siswa dan mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan dalam belajar. Selain aspek akademis, penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* juga berdampak pada perkembangan sosial dan emosional melalui kegiatan berkelompok. Dewayani *et al.*, (2021) menyatakan pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan tingkat pencapaian siswa akan memudahkan pemahaman konten/ kompetensi mata pelajaran maupun akhir fase.

Dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Ditinjau dari Perbedaan Gender Siswa Kelas I SD.

## **B. Metode**

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020; Walidin *et al.*, 2015).

Penelitian ini menggunakan model *true experiment 2x2 factorial design* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa ditinjau dari perbedaan gender. Fraenkel (2022) menyatakan bahwa desain faktorial dapat memperluas jumlah hubungan yang dapat diperiksa dalam penelitian eksperimen.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*. Sementara itu, siswa kelas 1 SDN 3 Bancarkembar sebagai kelas kontrol dengan Media Ular Tangga Edukasi. Komposisi kelas I SDN 1 Bancarkembar terdapat sejumlah 19 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sedangkan total siswa kelas I SDN 3 Bancarkembar adalah 21 siswa yaitu 13 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

Model faktorial desain pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rancangan Faktorial desain 2x2

		Media Pembelajaran	
		Monopoli Kata berbasis Boardgame	Ular Tangga Edukasi
		X1	X2
Jenis Kelamin	L	Y1	X1Y1 Monopoli Kata berbasis Boardgame/ L
		Y2	X2Y2 Ular Tangga Edukasi/ L
	P	Y1	X1Y2 Monopoli Kata berbasis Boardgame/ P
		Y2	X2Y2 Ular Tangga Edukasi/ P

Instrumen yang digunakan berupa dokumentasi, observasi dan tes. Prosedur penelitian dilakukan dengan pemberian *pretest*, pemberian perlakuan/ *treatment*, dan *posttest* kemampuan literasi dan numerasi. Pengumpulan data penelitian dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan ditambah 2 kali pertemuan untuk melakukan *pretest* serta *posttest*.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung di kelas baik kepada guru maupun kepada siswa. Observasi guru dan siswa dilakukan di kelas I SDN 1 Bancarkembar sebagai kelas eksperimen pada saat penerapan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Bertindak sebagai observer pembelajaran yaitu Kepala Sekolah.

Lembar observasi yang digunakan peneliti dikembangkan berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. Adapun lembar observasi tersebut telah divalidasi oleh praktisi dosen Magister Pendidikan Dasar UMP yaitu Dr. Wakhudin, M.Pd sebelum digunakan oleh peneliti. Observasi kepada guru meliputi strategi, media, metode pembelajaran yang digunakan dan kriteria lainnya.

Observasi kepada siswa dilakukan untuk melihat aspek keaktifan dan keterlibatan siswa dengan belajar literasi dan numerasi melalui media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*.

Peneliti menyusun butir soal literasi menggunakan indikator: 1) menemukan informasi, 2) menafsirkan dan mengintegrasikan informasi, dan 3) merefleksi informasi. Sedangkan indikator kemampuan numerasi yang disusun sebagaimana yang diungkapkan (Han *et al.*, 2017) berikut.

- 1) Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
- 2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)
- 3) Menafsirkan hasil analisis untuk membuat simpulan penelitian.

Pada penelitian ini metode tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik berupa tes pilihan ganda dengan tiga pilihan jawaban. Adapun sebelum lembar tes digunakan, butir soal tes divalidasi oleh praktisi dosen Magister Pendidikan Dasar UMP dan diuji coba di SDN 4 Bancarkembar, Banyumas, Jawa Tengah.

Analisis data dilakukan dengan program aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 *for windows*. Program ini memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis, mudah digunakan dan dipahami.

Langkah-langkah analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran butir instrumen, serta uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan uji ANOVA dua jalur. Peneliti juga menetapkan keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran literasi dan numerasi jika sebanyak 70% jumlah siswa memperoleh nilai di atas 75.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- H<sub>01</sub> : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa.

- Ha<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa.
- H0<sub>2</sub> : Tidak terdapat interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa.
- Ha<sub>2</sub> : Terdapat interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa.
- H0<sub>3</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa laki-laki.
- Ha<sub>3</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa laki-laki.
- H0<sub>4</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa perempuan.
- Ha<sub>4</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh antara antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa perempuan.

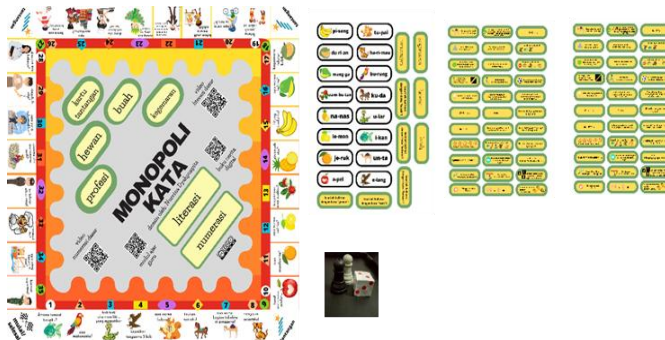
### **C. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel sebagai subjek untuk memperoleh data penelitian. Subjek pertama yaitu siswa kelas 1 SDN 1 Bancarkembar dengan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*, sedangkan subjek kedua yaitu siswa kelas 1 SDN 3 Bancarkembar dengan media Ular Tangga Edukasi.

## 1. Hasil

Penggunaan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* menggunakan kartu soal, pion/bidak, dan perlengkapan satu set lainnya. Sementara itu, alas atau papan yang digunakan di media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dikembangkan dengan menggunakan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran literasi dan numerasi SD. Peneliti membuat konten Monopoli Kata berbasis *Boardgame* ini dengan Aplikasi *Canva for Education*, serta integrasi *scan barcode* ke sumber belajar pilihan yang terhubung ke Aplikasi *YouTube* maupun platform digital.

Tampilan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* memperlihatkan bahwa penggunaan media juga berlandaskan pada keanekaragaman gaya belajar siswa yang meliputi visual, auditori, dan kinestetik. Kelebihan media ini ialah berbasis permainan/ *game*, tampilan penuh warna (*fullcolor*) dan memuat kosa kata kontekstual yang berhubungan dengan lingkungan belajar siswa. Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* juga dilengkapi video pembelajaran, modul ajar guru dan kumpulan buku digital yang dapat diakses melalui *scan barcode*. Berikut desain Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*.



Gambar 1. Media Monopoli Kata berbasis Boardgame

Keberhasilan pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* pernah dilakukan peneliti sebagai guru pada siswa kelas 1 SDN 1 Bancarkembar Tahun Pelajaran 2022/2023, namun sebatas untuk mengukur kemampuan membaca permulaan. Dalam jurnal yang diterbitkan Prosiding ICONESS 2023 tertulis:

*“The result of inferential statistical analysis obtained t-count (10,59) > t-table (1,979) with  $\alpha = 0,05$ . It can be concluded that the use of Monopoli Kata Media has an effect on the beginning reading skills of grade I students at SDN 1 Bancarkembar, Purwokerto, Banyumas Regency”.* (Dyahpuspita et al., 2023)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* pada pembelajaran literasi dan numerasi diperoleh hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa.

a. Hasil observasi terhadap aktivitas guru

Observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan oleh Kepala Sekolah sebagai observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pengelolaan kelas pada pembelajaran yang dilakukan guru memenuhi semua indikator yang telah ditetapkan.

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru menyiapkan perangkat ajar meliputi Modul Ajar, LKPD, media pembelajaran dan instrumen penilaian. Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti pembelajaran menarik antusias siswa karena guru menyampaikan materi secara berurutan sesuai modul ajar, materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan. Guru telah menerapkan pendekatan dan model pembelajaran sesuai dengan sintaks dan menggunakan LKPD sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media yang digunakan pun komunikatif, disertai dengan tema yang bervariasi. Guru mewujudkan suasana belajar yang nyaman dan proses pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

3) Kegiatan penutup

Di kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Adanya kegiatan tindak lanjut

dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Salah satu dokumentasi kegiatan ialah pada gambar berikut.



*Gambar 2. Pengamatan/ Observasi Pembelajaran terhadap Guru*

b. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa, kegiatan pembelajaran telah menunjukkan adanya berbagai aspek yang diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran aktif dan interaktif. Aspek-aspek tersebut meliputi antusiasme, perhatian, keberanian, rasa percaya diri, partisipasi aktif, tanggung jawab, keterlibatan dan kerja sama peserta siswa. Di bawah ini merupakan aktivitas pembelajaran literasi dan numerasi siswa dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*.



*Gambar 3. Aktivitas Pembelajaran Siswa dengan Media Monopoli Kata berbasis Boardgame*

Pengambilan data berikutnya dilakukan sesuai tujuan penelitian, yaitu data berupa deskripsi skor nilai yang menggambarkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa laki-laki dan perempuan. Skor tersebut berupa skor *pretest*, skor *posttest* dan skor peningkatan (gain) atau selisih nilai *mean pretest* dan *posttest*.

a. Deskripsi data kelas eksperimen dengan peserta didik laki-laki

Kelas eksperimen dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SDN 1 Bancarkembar, Kecamatan Purwokerto Utara, Banyumas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran literasi dan numerasi dengan Media Monopoli Kata. Perolehan data penelitian peserta didik laki-laki di kelas tersebut disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dengan Peserta Didik Laki-laki

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> LEksp	9	33	57	90	70.78	9.615
<i>Posttest</i> LEksperimen	9	26	67	93	80.67	7.984
Valid N (listwise)	9					

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik laki-laki kelas eksperimen adalah 9 peserta didik. Hasil data lainnya ialah peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada peserta didik laki-laki dengan menggunakan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* yaitu nilai *mean pretest* meningkat dari 70,78 menjadi 80,67. Nilai maksimal dari peserta didik laki-laki kelas eksperimen tertinggi adalah 93 dan terendah pada saat *posttest* 67, Sementara itu, pada saat *pretest*, nilai tertingginya sebesar 90 dan nilai terendah adalah 57. Selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik yaitu sebesar 9,89. Skor peningkatan (gain) *mean pretest* ke *posttest* yaitu 33%.

b. Deskripsi data kelas eksperimen dengan peserta didik Perempuan

Hasil pengumpulan data terdapat 9 peserta didik perempuan pada kelas eksperimen. Uraian nilai statistik deskriptif kelas eksperimen dengan peserta didik perempuan dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dengan Peserta Didik Perempuan

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PrePEksp	10	30	50	80	69.90	10.450
PostPEksp	10	20	70	90	80.30	6.684
Valid N (listwise)	10					

Berdasarkan tabel 4 di atas, ada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dengan peserta didik perempuan yang diberikan perlakuan dengan Media Monopoli Kata. *Mean pretest* meningkat dari 69,90 menjadi 80,30. Nilai tertinggi pada peserta didik perempuan kelas eksperimen adalah 90 dan terendah adalah 70 pada saat *posttest*. Di samping itu, nilai tertinggi *pretest* ialah 80 dan nilai terendahnya 50. Selisih *mean pretest* dan *mean posttest* ialah sebesar 10,40, serta nilai gainnya yaitu sebesar 34%.

c. Deskripsi data kelas kontrol dengan peserta didik laki-laki

Kelas kontrol ialah kelas yang diberikan pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media Ular Tangga Edukasi. Kelas kontrol pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 SDN 3 Bancarkembar, Kecamatan Purwokerto Utara. Jumlah peserta didik laki-laki di kelas ini ialah 8 peserta didik. Data kelas kontrol dengan peserta didik laki-laki tertera pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Deskripsi data Kelas Eksperimen dengan Peserta Didik Perempuan

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreKon	8	23	50	73	66.25	7.382
PostKon	8	57	33	90	73.75	21.393
Valid N (listwise)	8					

Dari 8 peserta didik laki-laki, sebagaimana tabel 5 di atas bahwa terdapat peningkatan nilai *pretest* dari 66,25 menjadi 73,75 Nilai tertinggi pada peserta didik laki-laki kelas kontrol adalah 90 dan terendah adalah

33 pada saat posttest, serta nilai tertinggi pada saat *pretest* adalah 73 dan nilai terendah adalah 50. Selisih *mean pretest* dan *posttest* sebesar 6,50 dengan gain sejumlah 22%.

d. Deskripsi data kelas kontrol dengan peserta didik perempuan

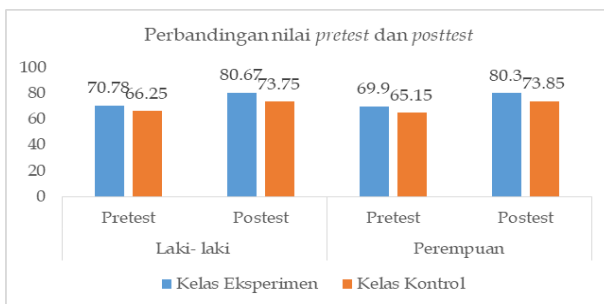
Hasil penelitian pada kelas kontrol dengan 17 peserta didik perempuan dijabarkan dalam tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Deskripsi Data Kelas Kontrol dengan Peserta Didik Perempuan

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreKonP	13	37	40	77	65.15	8.830
PostKonP	13	60	33	93	73.85	15.110
Valid N (listwise)	13					

Data *pretest* dan posttest kemampuan literasi dan numerasi peserta didik perempuan di kelas kontrol, didapatkan data *mean* 65,15 meningkat menjadi 73,85. Nilai terendah 40 dan tertinggi 77 pada saat *pretest*, serta nilai terendah 33 dan tertinggi 93. Selisih *mean pretest* dan *posttest* ialah sebesar 8,70, dengan gain 25 %.

Selanjutnya, bagian ini bertujuan menjelaskan dan menginterpretasikan hasil capaian kemampuan literasi dan numerasi siswa dari temuan penelitian. Analisis data perbandingan kemampuan literasi dan numerasi kelas eksperimen dan kontrol terdapat pada grafik di bawah.



Gambar 4. Grafik Capaian Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa

Berdasarkan gambar 4 di atas, rata-rata nilai kognitif kemampuan literasi dan numerasi siswa meningkat. Kenaikan hasil *mean* pada siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Grafik capaian kemampuan literasi dan numerasi di atas dilengkapi analisis data bentuk tabel ringkasan berdasarkan nilai gain dan *mean* di bawah ini.

*Tabel 7. Ringkasan Hasil Kemampuan Literasi dan Numerasi*

Gender	Media Pembelajaran	
	Media Monopoli Kata (X <sub>1</sub> )	Media Ular Tangga Edukasi (X <sub>2</sub> )
Laki-laki (Y <sub>1</sub> )	Gain: 33% Literasi: 21% Numerasi: 45% Mean: 80,67	Gain: 22% Literasi: 18% Numerasi: 24% Mean: 73,75
Perempuan (Y <sub>2</sub> )	Gain: 34% Literasi: 36% Numerasi: 34% Mean: 80,30	Gain: 25% Literasi: 32 % Numerasi: 8% Mean: 73,85

Berdasarkan tabel ringkasan nilai *mean* dan *gain* kelas eksperimen dan nilai kontrol menjadi dasar penjabaran hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Secara keseluruhan terdapat perbedaan pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar tahun Pelajaran 2023/2024. Nilai gain (peningkatan skor) dari *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan media tersebut.

Kelas eksperimen pada kelompok siswa laki-laki memperoleh nilai *mean pretest* sebesar 70,78 meningkat menjadi 80,67 saat *posttest*. Data tersebut dibandingkan kenaikan nilainya dan terdapat persentase nilai

gain secara keseluruhan naik sebanyak 33%, sebesar 21% pada bidang literasi, dan 45% pada numerasi.

Kelompok siswa perempuan ,memperoleh nilai *mean pretest* sejumlah 69,9 dan meningkat menjadi 80,3. Persentase nilai gain siswa perempuan secara keseluruhan 34%, sejumlah 36% pada literasi, dan 34% pada numerasi.

Di sisi lain, pada kelas kontrol memiliki nilai *pretest* sebesar 66,25 meningkat menjadi 73,75. Data tersebut dikonversikan perolehan nilai gain pada siswa laki-laki yaitu 22% secara keseluruhan, 18% pada kemampuan literasi, dan 24% pada kemampuan numerasi.

Siswa perempuan di kelas kontrol memperoleh *mean pretest* sebesar 65,15 dan *mean posttest* 73,85. Kenaikan gain secara nilai keseluruhan yaitu sebesar 25%, literasi 32% dan 8% numerasi.

Temuan dengan gain skor diperkuat dengan analisis melalui ANAVA dua jalur. Melalui perhitungan SPSS versi 25 juga diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,025 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap perbedaan rata-rata hasil kemampuan literasi dan numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar, Banyumas.

Hasil perhitungan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maziyah & Zumrotun, 2024) dengan judul "Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi di SDN 3 Karangaji". Penelitian tersebut menghasilkan kemampuan literasi numerasi yang tinggi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Yusufi, (2023) juga menghasilkan kesimpulan yang sama. Pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" dinyatakan bahwa apabila terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest*, maka terdapat pengaruh model pembelajaran VAK berbantuan komik terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa.

- a. Tidak terdapat interaksi antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar.

Adanya kategori dalam setiap sampel menyebabkan adanya interaksi. Menurut Sugiyono (2020), interaksi merupakan pengaruh variabel independen terhadap salah satu kategori sampel dalam variabel dependen. Melalui perhitungan SPSS versi 25 didapatkan hasil perhitungan signifikansi 0,95. Nilai tersebut lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  sehingga hasil penelitian menyebutkan tidak terdapat interaksi dengan jenis kelamin.

Hasil uji hipotesis kedua ini secara teori tidak sejalan dengan hasil penelitian yang diungkapkan Cobb-clark *et al., n.d.* yang menyatakan anak perempuan mendapat nilai lebih tinggi pada tes membaca di kelas tiga karena mereka lebih siap bersekolah pada usia empat tahun dan memiliki keterampilan literasi yang lebih baik menurut penilaian guru di taman kanak-kanak, karena baik laki-laki maupun perempuan sama-sama meningkat nilai kemampuan literasi dan numerasinya melalui Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*.

- b. Terdapat pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap perkembangan kemampuan literasi dan numerasi pada kelompok siswa laki-laki.

Perkembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan dengan Media Ular Tangga Edukasi. Tabel 3 menunjukkan *mean* 80,87 dengan persentase gain sebesar 33%, dibandingkan dengan skor *mean* kelompok siswa laki-laki kelas kontrol yang memperoleh skor *mean* sebesar 73,75 dan gain senilai 22%. Selisih skor menunjukkan angka yang signifikan.

- c. Terdapat pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap perkembangan kemampuan literasi dan numerasi pada kelompok siswa perempuan.

Perkembangan kemampuan literasi dan numerasi pada kelompok siswa perempuan melalui Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame*

menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan dengan Media Ular Tangga Edukasi. Hasil perhitungan ANAVA dua jalur memperlihatkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut juga didukung dengan perhitungan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80,30 dengan persentase gain sebesar 34%.

Perolehan hasil analisis penelitian dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* memiliki kesamaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyani (2022). Simpulan penelitian dengan kajian mengenai aplikasi *etnomatematik puzzle game* tersebut dapat membantu pemahaman dan meningkatkan literasi numerasi siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa 84,64 % siswa tuntas dalam pembelajaran.

d. Analisis validitas, reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas 1 SDN 4 Bancarkembar, Banyumas. Pengujian validitas 45 butir soal pilihan ganda menggunakan analisis *Corrected Item-Total Correlation* diperoleh hasil 31 soal valid dan 14 soal dinyatakan tidak valid/ gugur. Analisis reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh nilai 0,72 yang berarti reliabilitasnya tinggi. Dalam uji kesukaran terdapat 19 soal berkriteria mudah, 9 sedang, dan 3 sukar.

e. Hasil uji normalitas dan homogenitas

Uji Normalitas sebaran skor dilakukan terhadap variabel hasil belajar dengan rumus Uji *Saphiro-Wilk*. Hasil uji menunjukkan taraf signifikansi  $0,12 > 0,05$  sehingga sebaran data dinyatakan terdistribusi normal.

Uji homogenitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan angka 0,26. Artinya, hasil tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Hasil ini memenuhi uji prasyarat untuk analisis data dengan ANOVA.

f. Hasil uji hipotesis

Pengujian hipotesis dibandingkan dengan signifikansi hasil pengukuran. Dasar pengambilan keputusan signifikan (*Sig*) adalah:

- Apabila *Sig.* > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- *Sig.* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Melalui uji anova dua jalur dengan aplikasi SPSS maka diperoleh data berikut:

1. Uji Hipotesis 1

$H_{01}$  : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa.

$H_{a1}$  : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa.

Dari data SPSS, nilai *Sig.*(2 tailed) sebesar  $0,025 < 0,05$ , maka  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Artinya, ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap perbedaan rata-rata hasil kemampuan literasi dan numerasi ditinjau dari perbedaan gender siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar, Banyumas.

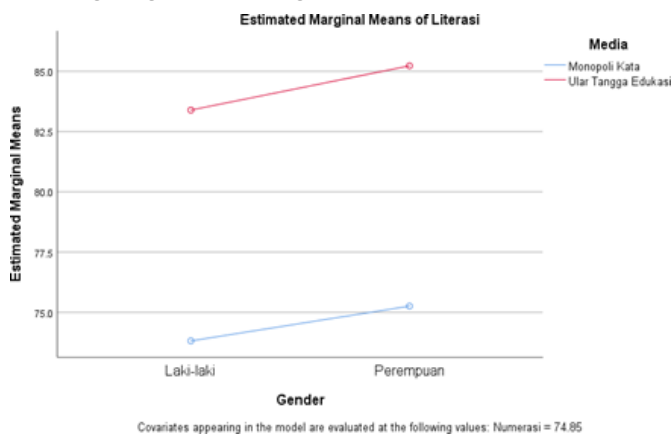
2. Uji Hipotesis 2

$H_{02}$  : Tidak terdapat interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa.

$H_{a2}$  : Terdapat interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa.

Uji ANAVA pada SPSS menghasilkan *Sig. p-value*  $0,95 > \alpha = 0,05$  yang berarti  $H_{02}$  diterima,  $H_{a2}$  ditolak. Berdasarkan hal ini, hipotesis “Terdapat interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa” tidak terbukti.

Tidak adanya interaksi antara penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan gender yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa juga diperlihatkan dengan gambar diagram plot berikut.



Gambar 5. Diagram Plot Uji ANAVA Dua Jalur

Berdasarkan Gambar 4 di atas, dua garis yang tidak bersinggungan tersebut memperlihatkan tidak adanya interaksi. Sehingga dengan demikian, uji komparasi ganda dengan Uji *Scheffe* tidak dilanjutkan.

### 3. Uji Hipotesis 3

$H_{03}$  : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa laki-laki.

$H_{a3}$  : Terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa laki-laki.

Hasil perhitungan ANAVA Gender\*Media menunjukkan nilai signifikansi 0,00 sehingga  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Terdapat perbedaan pengaruh antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa laki-laki”, telah terbukti.

#### 4. Uji Hipotesis 4

$H_{04}$  : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa perempuan.

$H_{a4}$  : Terdapat perbedaan pengaruh antara antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa perempuan.

Berdasarkan perhitungan aplikasi SPSS, diketahui nilai signifikansi Media Gender bernilai 0,00. Artinya  $H_{04}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima. Oleh karena itu hipotesis yang menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan pengaruh antara antara Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap Literasi dan Numerasi pada kelompok siswa perempuan” telah terbukti.

## 2. Pembahasan

Pada saat penelitian di kelas, pembelajaran dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* ini memberi pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi di kelas I SDN 1 Bancarkembar, Banyumas. Literasi dan numerasi termasuk dalam kemampuan awal yang penting untuk dibentuk pada masa fondasi agar peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat. Setiap peserta didik dimanapun titik berangkat kemampuannya memiliki hak untuk mendapat pembinaan, bukan pelabelan, kemampuan fondasinya. Hal ini ditegaskan pula menurut sumber penelitian sebelumnya, “*achievement in literacy and numeracy has been shown to be a key determinant of educational outcomes*” (Marks, et al., 2000). Artinya, literasi dan numerasi merupakan kunci keberhasilan pendidikan.

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan dua kelompok Kesimpulan analisis yaitu:

- a. Ada perbedaan pengaruh media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa pada kelompok siswa laki-laki maupun kelompok siswa Perempuan.
- b. Interaksi yang bermakna antara faktor penelitian (gender) terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Hasil analisis terhadap penjabaran diatas dapat dapat dibahas sebagai berikut bahwa pengaruh media monopoli kata berbasis *boardgame* dan media ular tangga edukasi terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa laki-laki maupun siswa perempuan berdasarkan pengujian hipotesis diketahui ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dan Media Ular Tangga Edukasi terhadap kemampuan literasi dan numerasi. Penggunaan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan Media Ular Tangga Edukasi baik secara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Penelitian mengenai adopsi media monopoli sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Nuryati pada tahun 2023. Penelitian dengan judul "Permainan Moncer untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bancamara III" tersebut memperoleh hasil bahwa media pembelajaran MONCER (Monopoli Cerdas) sangat efektif dan sangat menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut siswa tidak merasa jenuh/bosan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain. Meskipun dengan bermain, kompetensi dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Sementara perbedaan pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* pada siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki hasil analisis yang menunjukkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan, kemampuan literasi dan numerasi siswa laki-laki dan siswa perempuan. Berdasarkan hasil analisis secara terpisah, ternyata kemampuan siswa

perempuan lebih unggul dalam hal literasi. Sedangkan kemampuan siswa laki-laki lebih tinggi kemampuan numerasinya.

Uraian hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martinah et al., (2019). Penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran MASTER terhadap literasi matematis ditinjau dari Perbedaan Gender" menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang berbeda antara masing-masing model pembelajaran terhadap kemampuan literasi matematis siswa. Tidak terdapat pengaruh antara gender perempuan dan laki-laki terhadap kemampuan literasi matematis siswa. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan perbedaan gender terhadap kemampuan literasi matematis siswa. Artinya, Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi baik untuk siswa laki-laki maupun perempuan.

Penerapan pembelajaran literasi dan numerasi dengan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* menekankan pentingnya mengakomodasi kebutuhan individual peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mencari dan membangun informasi sesuai minat dan preferensi mereka, seperti kebutuhan belajar yang tercermin dari gaya belajar auditori, visual, maupun kinestetik (Farinta & Mahmudi, 2024). Dengan memberikan tugas yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, pembelajaran dengan Media Monopoli kata berbasis *Boardgame* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian kemampuan literasi dan numerasi siswa.

#### **D. Penutup**

Fokus penelitian ini adalah mengungkap pengaruh media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas 1 SDN 1 Bancarkembar, Banyumas. Berdasarkan data dan hasil penelitian, simpulan penelitian ialah terdapat perbedaan pengaruh Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa. Selanjutnya diketahui bahwa antara media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* dengan faktor gender tidak ditemukan adanya interaksi

meskipun dengan penggunaan media tersebut memberikan perbedaan pengaruh terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa kelas I SDN 1 Bancarkembar baik laki-laki maupun perempuan. Terdapat perbedaan secara nyata bahwa Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* memberi pengaruh terhadap perkembangan kemampuan literasi dan numerasi kelompok siswa laki-laki. Perkembangan kemampuan literasi dan numerasi melalui Media Monopoli kata berbasis *Boardgame* juga dialami oleh kelompok siswa perempuan.

Pembelajaran menggunakan Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Di sisi lain, Implementasi Media Monopoli Kata berbasis *Boardgame* menunjang pembelajaran individual dengan prinsip "*teaching at the right level*" serta mengakomodasi pengembangan aspek keterampilan berbahasa dan berhitung.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memfasilitasi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terimakasih kepada Kepala Sekolah dan rekan guru SDN 1 Bancarkembar, Kepala SDN 3 Bancarkembar dan Kepala SDN 4 Bancarkembar yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.

### **Daftar Referensi**

- Cobb-clark, D. A., Moschion, J., Cobb-clark, D. A., & Moschion, J. (n.d.). *Melbourne Institute Working Paper Series Working Paper No . 23 / 15 Gender Gaps in Early Educational Achievement* (Issue 23).
- Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., Setiakarnawijaya, Y., & Antoro, B. (2021). *Panduan Literasi & Numerisasi di Sekolah*.
- Dr. Vladimir, V. F. (2022). SKL Permendikbud 5 tahun 2022. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5-24.
- Dyahpuspita, N., Kuntoro, K., & Rahayu, S. (2023). *The Effect of Using*

*Monopoli Kata Media On Beginning Reading Skills for 1st-Grade Students.* <https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2023.2335510>.

- Esteves, M. (2020). Gender Equality in Education: a Challenge for Policy Makers. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 893–905. <https://doi.org/10.20319/pijss.2018.42.893905>.
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.958>.
- Faisal, M., Tabrani, Z. A., Siswanto, R., Hayati, H., & Darajat, J. (2021). The Integration of KKNI, SNPT, and the Integration-Interconnection Paradigm in Curriculum Development at PTKI. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(2), 309–328. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i2.528>.
- Farinta, N., & Mahmudi, A. (2024). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas Viii Smp Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.21831/jpm.v10i1.19756>.
- Gal, I., Grotlüschen, A., Tout, D. et al. Numeracy, adult education, and vulnerable adults: a critical view of a neglected field. *ZDM Mathematics Education*, 52, 377–394 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11858-020-01155-9>.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). “Materi Pendukung Literasi Numerasi.” *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud.*, 8(9), 1–58.
- Khoimah, S. (2020). Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 677–692. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>.
- Lestari, A., & Yusufi, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Berbantuan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd*, 13(2). <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/1720>.
- Martinah, A. S., Kharisma, O. H., Nasution, S. P., & Pahrudin, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Master Terhadap Literasi Matematis Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(2), 75–81. <https://doi.org/10.32665/james.v2i2.94>.

- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157-164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>.
- Muzaffar, A., Irfan, A., & Tabrani ZA. (2020). Kemampuan Pedagogical Content Knowledge Alumni Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 21(1), 41-60. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v21i1.7129>.
- Nuryati, T. (2023). Permainan Moncer untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bancamara III. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1031-1052. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.829>.
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle Game pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267-280. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Safrizal, S., Yulnetri, Y., & Wulandari, N. (2023). Hubungan Kemampuan Literasi Digital Guru dengan Learning Loss pada Siswa Sekolah Dasar di Nagari Lima Kaum. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 829-842. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1147>.
- Saravanan, A., & Murphy, B. (2023). Jean Piaget and His Studies on Cognitive Development and Contributions to the Field of Psychology. *Journal of Student Research*, 12(3), 1-5. <https://doi.org/10.47611/jsrhs.v12i3.5070>.
- Tabrani ZA. (2020). *The Paradigm of Science in Islam*. Germany: Lambert Academic Publishing
- Tabrani ZA., Walidin, W., Idris, S., & Huda, M. (2024). Pancasila as the Core Value for Character Building in Islamic Higher Education Institutions. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 12(2), 565-592. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v12i2.1212>.
- Tabrani, Z. A. (2021). Back to Nature: Sebuah Tinjauan Filosofis tentang Konsep Pendidikan Rousseau. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(4), 851-868. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i4.6585>.

- Umroh, Y. U., Hamdu, G., Nugraha, A., & Hadiana, D. (2023). Kompetensi Literasi dan Numerasi Berbasis Education for Sustainable Development di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 42-47. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.2364>.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2023). *Metodologi Penelitian Berbasis Fenomenologis*. Yogyakarta: Darussalam Publishing
- Wardani, W., Astina, I. K., & Susilo, S. (2018). Pengaruh Gender Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa SMA Program IPS pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan*, 3(12), 1530-1534. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11786>.

