

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan kurikulum pada beberapa tahun terakhir. Perubahan kurikulum memicu perubahan kebijakan yang dimiliki dari setiap kurikulum yang ada. Menurut Wardani (2021) mengemukakan pada tahun 2020/2021 Ujian Nasional (UN) telah diganti menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Kemendikbud memutuskan untuk melaksanakan asesmen kompetensi minimum pada semua jenjang sekolah khususnya pada literasi membaca dan numerasi. Masyarakat Indonesia diharapkan mampu menguasai enam literasi dasar seperti (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya. Numerasi menjadi fokus utama pada Asesmen Kompetensi Minimum dan Gerakan Literasi Nasional (GLN) (Atmazaki dkk., 2017).

Permendikbud Ristek Nomor 17 Tahun 2021 Tentang Asesmen Nasional, menegaskan bahwa hasil belajar kognitif mencakup literasi membaca dan numerasi. Hasil belajar ini diukur melalui asesmen kompetensi minimum. Hasil belajar nonkognitif mencakup sikap yang melandasi karakter-karakter dalam profil pelajar Pancasila. Asesmen Kompetensi Minimum digunakan sebagai bentuk penyesuaian kurikulum yang sedang dijalankan Indonesia dalam menunjang kualitas pendidikan untuk mempersiapkan siswa memiliki kecakapan di abad 21 (Kemendikbud, 2020).

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) adalah penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan oleh peserta didik untuk mengembangkan kapasitas diri dan dapat berpartisipasi positif pada masyarakat. AKM menilai keterampilan dasar literasi dan numerasi yang dimiliki siswa (Kurniasih, 2021). AKM dilaksanakan secara nasional berbasis komputer sehingga soal yang umum digunakan yaitu pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, atau benar salah (Sani, 2021). Pada jenjang sekolah dasar AKM dilaksanakan pada kelas V.

Kemampuan numerasi adalah garda perlindungan dini terhadap angka pengangguran, penghasilan yang rendah dan kesehatan buruk (Atmazaki dkk., 2017). Numerasi adalah kemampuan dalam menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan menginterpretasikan informasi kuantitatif di sekitar. Cakupan numerasi berisi tentang operasi dan perhitungan, aljabar, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data (Sani, 2021). Siswa pada konteks literasi numerasi dituntut bisa menentukan solusi kontekstual atas masalah-masalah yang dihadapi. Berkaitan dengan hal itu, penalaran dengan bekal literasi numerasi menjadi hal yang mutlak. Soal matematika baik itu berupa masalah ataupun hal lainnya digunakan untuk memantik stimulus kognisi siswa dalam mengeksplorasi ide-ide matematika yang telah diperolehnya (Rahmawati, 2022).

Kemampuan numerasi berguna dalam semua aspek kehidupan, baik di rumah, pekerjaan maupun masyarakat (Ekowati & Suwandayangi, 2019). Menurut Sihombing dkk., (2018) menunjukkan bahwa, matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting, maka kita harus belajar matematika. Matematika memiliki peran penting dalam mengubah informasi atau ide menjadi bahas yang matematis dan model matematika. Dalam peningkatan mutu pendidikan, pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui literasi dan numerasi pada semua jenjang pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar karena menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan numerasi sangat dibutuhkan pada berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, pekerjaan maupun di masyarakat. Seperti halnya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, dimana informasi mengenai ekonomi dan politik tidak bisa dihindari sehingga seseorang perlu memahami dan menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk numerik atau grafik (Ekowati & Suwandayangi, 2019). Kemampuan literasi numerasi ditunjukkan dengan adanya kenyamanan terhadap bilangan dan mampu menggunakan keterampilan matematika secara praktis dalam memenuhi tuntutan kehidupan. Kemampuan ini

juga merujuk pada apresiasi dan pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematis, misalnya grafik, bagan, dan tabel (Mahmud & Pratiwi, 2019).

Menurut Hadi & Zaidah (2021) menyatakan, numerasi berkaitan konsep matematika pada bernalar, menginterpretasi data (teks, simbol, grafik, dan bilangan), dan menganalisis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki kemampuan numerasi yang bagus dapat memberikan dampak positif dalam melakukan aktivitas sosial. Dengan demikian, kemampuan numerasi harus dikembangkan sejak masih usia anak-anak hingga dewasa. Asesmen numerasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu dalam berpikir menggunakan konsep, dan atau prosedur (Andiani dkk., 2020)

Pembelajaran konvensional berupa ceramah dan guru menjadi sumber informasi utama (*teacher center learning*) dalam proses pembelajaran terbukti siswa tidak mampu menyelesaikan soal PISA (Sani, 2021). Kemampuan numerasi siswa dinilai melalui sebuah asesmen untuk menilai kompetensi mendasar yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). AKM diadakan untuk memberikan hasil yang lebih kontekstual bukan sekedar hafalan tetapi menuntut siswa dalam menggunakan kemampuan tingkat tinggi serta persoalan yang diberikan berdasarkan pada tolak ukur yang ada pada *Program for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS).



Gambar 1. 1 Skor Pencapaian PISA Indonesia (Sumber: Scheleicher, 2021)

Berdasarkan hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018, skor matematika siswa Indonesia adalah 379 dari skor rata-rata 489 (Schleicher, 2019). Berdasarkan peninjauan skor PISA, Indonesia termasuk dalam peringkat 73 dari 80 negara pada bidang numerasi (Sholeh & Fahrurozi, 2021). Hasil PISA menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan, bahkan untuk menyelesaikan masalah pada level 1 dan level 2 (Masfufah & Afriansyah, 2021). Sejalan dengan pendapat Widiastuti & Kurniasih (2021) menyatakan bahwa, literasi numerasi cenderung rendah yang disebabkan dalam proses pembelajaran guru-guru kurang menarik dan dominasi pembelajaran berpusat pada guru. Hasil PISA sejalan dengan kegiatan TIMSS yang diselenggarakan oleh IEA Indonesia memperoleh skor 387 dengan rata-rata skor TIMSS dunia yaitu 500 (Sholeh & Fahrurozi, 2021). Kemampuan numerasi di Indonesia tergolong rendah sejak tahun 2000 sampai 2018 (Ayunis & Belia, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 November 2022 pada proses pembelajaran di kelas V diperoleh informasi bahwa kemampuan numerasi siswa SD Negeri Langgenharjo 01 perlu ditingkatkan karena belum mampu menganalisis informasi dari teks dan tabel mengenai kemampuan numerasi. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Hal ini dikarenakan kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dan kurangnya inisiatif untuk belajar di luar jam sekolah. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan kooperatif tipe *team games tournament*. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada di ruang kelas sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru kurang melakukan variasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD N Langgenharjo 01 yang bernama Pak Dwi Purnomo pada tanggal 8 Desember 2022 menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa cenderung kurang karena baru masa peralihan dari pembelajaran daring ke *offline*. Guru meningkatkan kemampuan siswa pada

kemampuan dasar terlebih dahulu seperti mencongak. Muatan yang ada di kelas V banyak, waktunya sebentar, dan materi yang sulit yang membuat guru kurang memberikan materi terkait numerasi karena keterbatasan waktu. Siswa menginginkan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pada pembelajaran matematika siswa kurang semangat saat diminta maju ke depan. Guru baru menggunakan media pembelajaran yang ada di kelas dan benda-benda konkrit. Oleh karena itu, siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V SD N Langgenharjo 01 pada tanggal 12 Desember 2022 menunjukkan beberapa dari siswa menyukai pembelajaran matematika namun mereka merasa matematika sulit. Siswa merasa bingung saat mengerjakan soal cerita. Beberapa siswa baru mengetahui tentang kemampuan numerasi tetapi masih sedikit yang diketahui mengenai komponen yang terdapat pada kemampuan numerasi. Siswa menyukai pembelajaran yang berkelompok dan dalam pembelajaran terdapat permainan atau *game*. Dalam proses pembelajaran siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan memberikan game dan berkelompok. Dengan adanya media pembelajaran siswa merasa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 17 Desember 2022 diperoleh rata-rata skor tes pendahuluan numerasi siswa kelas V SD N Langgenharjo 01 sebesar 56,61. Berdasarkan hasil tes diperoleh dari 28 siswa hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari sama dengan 70 dengan presentase 25% dengan kemampuan numerasi tingkat tinggi. Sedangkan 21 siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 dengan presentase 75%. Berdasarkan soal tersebut siswa masih merasa bingung saat mengerjakan soal cerita. Soal nomor 1 dengan indikator menghubungkan objek, gambar, dan diagram yang nyata ke dalam gagasan matematika, siswa sudah paham dalam merumuskan masalah tetapi bingung dalam proses perhitungan. Pada soal nomor 3 dengan indikator menguraikan peristiwa sehari-hari dalam bahasa matematika atau simbol, siswa merasa bingung saat membaca simbol dari skala pada peta.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas menggunakan metode konvensional sehingga siswa merasa kurang menarik dan bosan. Proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan memberikan tugas dan meminta siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan numerasi siswa disebabkan oleh pembelajaran matematika di sekolah belum sepenuhnya menumbuhkan kemampuan numerasi siswa (Kusuma, 2020). Siswa pada kelas V masih perlu ditingkatkan dalam kemampuan numerasi karena idealnya mereka sudah mampu dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang sudah di dapatkan. Siswa dalam menganalisis informasi pada soal kurang teliti sehingga beberapa bagian penting tidak mereka sadari.

Berbagai permasalahan di atas, peneliti melakukan berbagai upaya untuk membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan kemampuan numerasi. Model pembelajaran yang dibutuhkan pada permasalahan di atas dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* yang setiap anggota kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (Isjoni, 2016). Model pembelajaran *cooperative learning* mendorong meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai masalah yang ditemui selama pembelajaran, karena peserta didik dapat bekerja sama dengan yang lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan masalah pada materi pelajaran yang dihadapi (Raharjo, 2009). Model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat dan bertanggung jawab pada tugas yang sudah diterima. Model ini bertujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong temannya untuk beprestasi. Model pembelajaran *two stay two stray* diharapkan mampu memacu siswa dalam peningkatan keterampilan berdiskusi dan bertanya dengan cara bertamu ke kelompok lain sedangkan siswa yang tinggal di tempat mampu mengungkapkan hasil diskusi dengan kelompoknya (Haryanto, 2022).

Model pembelajaran *cooperative learning* jenis *two stay two stray* digunakan karena model pembelajaran ini mengajarkan kepada siswa untuk

membagikan pengetahuan dan pengalaman kepada kelompok lain yang berkunjung. Pembelajaran dilakukan berkelompok dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar bersama. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan yaitu *two stay two stray*. Pada materi penyajian data memberikan perhatian lebih untuk memberikan konsep mengenai materi yang diajarkan sehingga diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan yaitu tabung misteri yang di dalamnya terdapat soal untuk melatih siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang mengawalinya dengan membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, kemudian kelompok-kelompok tersebut berdiskusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dan kemudian bertukar hasil diskusi yang telah mereka peroleh dengan kelompok lain, setelah bertukar pikiran dengan kelompok lain kemudian dicocokkan dan dibahas kembali bersama kelompok untuk membuat sebuah kesimpulan (Diningsih dkk., 2017). Menurut Indriyani (2011) menyatakan model pembelajaran *two stay two stray* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan peserta didik. Sintaks model pembelajaran *two stay two stray* antara lain (1) menyajikan materi; (2) mengelompokkan siswa; (3) memberikan tugas kepada kelompok; (4) bertamu ke kelompok lain; (5) kembali ke kelompok masing-masing untuk melaporkan hasil temuannya dari kelompok lain; (6) mencocokkan dan membahas hasil kerja; dan (7) presentasi kelompok. Dengan siswa melakukan bertamu kepada kelompok lainnya memberikan pengalaman kepada siswa beberapa alternatif penyelesaian sehingga kemampuan numerasi meningkat.

Proses pembelajaran membutuhkan bantuan media sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Model pembelajaran dikombinasikan bersama media pembelajaran untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik (Rachmawati, 2019). Media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang digunakan guru kepada sasaran atau siswa untuk menyampaikan materi sehingga siswa menerima pesan instruksional dan tercapainya tujuan pada proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan alat

yang sederhana dan murah dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan media ditentukan menurut klasifikasi, karakteristik dan pemilihan media menjadi satu bagian yang tidak dapat dipisahkan (Marlina dkk., 2021).

Media Tabung misteri adalah media yang berbentuk tabung dan berisi berbagai materi serta latihan soal. Media Tabung Misteri merupakan hasil modifikasi dari kotak misteri. Tabung misteri berisi kumpulan soal numerasi yang berkaitan dengan penyajian data. Media ini berbentuk tabung yang terbuat dari plastik dengan teknik 3D Printing dengan diameter 13 cm dengan tinggi tabung 20 cm. Pada bagian luar tabung misteri diberikan stiker tentang bentuk penyajian data seperti tabel, grafik dan diagram. Materi yang digunakan yaitu penyajian data pada kelas V yang berisi menyajikan dan membaca data. Cara penggunaan media ini yaitu siswa mengambil soal kemudian dikerjakan bersama kelompoknya. Siswa secara berkelompok mengambil satu soal dari tabung misteri untuk dikerjakan secara bersama-sama dan membagikan kepada kelompok lain. Beberapa soal diberikan untuk memperkaya siswa akan berbagai permasalahan mengenai kemampuan numerasi sehingga siswa menjadi lebih terlatih dalam mengerjakan soal-soal yang ada serta memberikan dampak lebih mudah dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Dengan siswa membaca materi atau konsep pada soal yang diberikan sehingga meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan lebih efektif dalam menganalisis permasalahan yang ada.

Beberapa penelitian yang mendasari penelitian model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri terhadap kemampuan numerasi sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya antara lain Subiyakto, dkk (2020) menggunakan desain penelitian ptk yang berisi tentang peningkatan kemampuan matematis pada siklus 1 dan siklus 2 setelah diterapkan model *two stay two stray* dengan teknik *scaffolding* melalui peran guru dalam memperhatikan alokasi waktu dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Putri, dkk (2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan hasil belajar dan minat belajar pada materi perbandingan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan nilai $F_{hitung} = 11,85$.

Penelitian yang selaras dengan media pembelajaran tabung misteri yaitu Wibowo & Pradana (2022) dengan hasil penelitian media kotak misteri (komis) terdapat peningkatan rata-rata menjadi 95,4 karena membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran, aktif dalam proses pembelajaran, dan minat mengikuti proses pembelajaran meningkat yang menjadikan pembelajaran secara efektif. Selanjutnya, penelitian Rachmawati (2019) berisi media pembelajaran kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Akuntansi pada siklus kedua melalui indikator yang telah ditentukan. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan peneliti di atas, maka peneliti mengajukan proposal penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Two Stay Two Stray* berbantuan Media Tabung Misteri terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah rata-rata kemampuan numerasi siswa yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri mencapai KKM?
2. Apakah terdapat perbedaan nilai *pre test* dan *post test* kemampuan numerasi siswa yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri?
3. Seberapa besarkah peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas V sekolah dasar yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengukur rata-rata kemampuan numerasi siswa yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri mencapai KKM.

2. Untuk menganalisis perbedaan nilai *pre test* dan *post test* kemampuan numerasi siswa yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri
3. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas V sekolah dasar yang diajar dengan model *two stay two stray* berbantuan media tabung misteri.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca agar membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa sehingga dapat dilakukan berbagai upaya dalam meningkatkan kemampuan numerasi.

1.4.1 Secara Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan mengenai kemampuan numerasi pada siswa sekolah dasar sehingga dapat digunakan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama secara lebih mendalam dan komprehensif. Model pembelajaran *two stray two stray* berbantuan media tabung misteri diharapkan dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam peningkatan kemampuan numerasi siswa.

1.4.2 Secara Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain:

a. Bagi Siswa

Menambah pengetahuan pentingnya memiliki kemampuan numerasi yang dapat digunakan untuk memberikan solusi permasalahan sehari-hari. Penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan numerasi.

b. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan mengenai pentingnya kemampuan numerasi pada siswa usia sekolah dasar umumnya pada kelas v melalui model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru. Peneliti dapat mengetahui pentingnya meningkatkan kemampuan numerasi pada siswa usia sekolah dasar.

d. Bagi Orang Tua

Menambah pengetahuan orang tua pentingnya mengajarkan kemampuan numerasi kepada anak. Orang tua dapat menentukan cara pemberian materi mengenai kemampuan numerasi yang bisa digunakan sehari-hari secara tepat kepada siswa usia sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD N Langgenharjo 01 yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dilakukan di kelas V SD N Langgenharjo 01 yang dimulai pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Peneliti memilih tempat penelitian di SD N Langgenharjo 01 berdasarkan hasil observasi yang ditemukan suatu permasalahan.
2. Objek yang diukur pada penelitian ini yaitu kemampuan numerasi siswa melalui tes numerasi pada aspek pengetahuan kelas V SD N Langgenharjo 01 pada muatan matematika materi penyajian data dengan kompetensi dasar sebagai berikut.
 - 3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya
 - 4.7 Menganalisis data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya
3. Variabel yang digunakan penelitian ini *variabel independen* model *two stay two stray* berbantuan tabung misteri terhadap *variabel dependen* kemampuan numerasi siswa kelas V SD N Langgenharjo 01.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penyebaran konsep dalam kegiatan yang lebih konkret. Hal ini dilakukan dengan mencari indikator yang tepat dari masing-masing variabel sehingga variabel tersebut dapat dihitung dengan tepat.

1.6.1 Model *Two Stay Two Stray*

Model *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang terdiri dari empat orang yang saling berbagi tugas dan membagikan materi kepada kelompok lainnya. Langkah-langkah pelaksanaan model *two stay two stray* yaitu membentuk kelompok berjumlah empat orang, guru memberikan materi dan sebuah permasalahan yang diambil pada tabung misteri, siswa menyelesaikan permasalahan dengan kelompoknya masing-masing, dua anggota kelompok bertamu ke kelompok lain, dua anggota kelompok tetap di tempatnya untuk membagikan kepada kelompok lain yang berkunjung, siswa membagikan hasil temuannya pada kelompok, kelompok membandingkan hasil temuannya, dan kelompok mempresentasikan di depan kelas. Melalui model *two stay two stray*, siswa belajar berbagai soal yang berbeda-beda pada setiap kelompok yang dikunjungi yang dapat memperkaya berbagai jenis soal.

1.6.2 Media Tabung Misteri

Media tabung misteri adalah media pembelajaran yang berbentuk tabung yang di dalamnya berisi soal-soal untuk menunjang kemampuan numerasi siswa. Tabung misteri terbuat dari bahan plastik yang sudah dilakukan pembuatan desain sebelumnya. Pada tabung misteri terdapat berbagai soal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dikemas secara menarik pada kartu soal yang terdapat pada tabung misteri. Cara penggunaan media ini yaitu guncangkanlah tabung misteri, tuang tabung misteri hingga soalnya keluar, baca dan pahami soal yang ada, kerjakan bersama kelompokmu, dan tuliskan pada lembar kerja yang sudah disediakan.

1.6.3 Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menentukan langkah pemecahan masalah dan menginterpretasi data yang digunakan untuk menyusun suatu keputusan umumnya digunakan dalam

kehidupan sehari-hari. Indikator kemampuan numerasi siswa antara lain (1) menghubungkan objek, gambar, dan diagram yang nyata ke dalam gagasan matematika; (2) menyusun gagasan, situasi, dan hubungan, lisan atau tertulis dengan benda atau gambar yang nyata; (3) mengkorelasikan peristiwa sehari-hari dalam bahasa matematika atau simbol; (4) menganalisis informasi yang disajikan berbagai bentuk seperti gambar, grafik, tabel, atau lainnya; (5) menggunakan struktur dalam menyajikan ide yang mendeskripsikan hubungan dan model.

