

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN NUMERASI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Fitria Iswari

Universitas Indraprasta, PGRI

e-mail: fitriaiswari@gmail.com

Abstrak: Pendidikan yang berkualitas membawa kepada Sumber Daya Manusia yang mampu berdaya saing. Berdasarkan skor PISA kemampuan membaca, matematika, dan sains anak Indonesia masih rendah. Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. SDN Bedahan 4 merupakan salah satu sekolah sasaran dimana hasil AKM yang meliputi kemampuan literasi dan numerasi siswa masih rendah. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan numerasi siswa SDN Bedahan 4 Depok. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana memungkinkan untuk menggali secara mendalam dan menyeluruh tentang fenomena yang diamati. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan mulai bulan September hingga November 2023, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. *Math Fun Board* adalah dipilih menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan numerasi meningkat sebanyak 21%. Dapat disimpulkan bahwa *Math fun board* merupakan inovasi dalam media pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: *Inovasi, Media Pembelajaran, Math Fun Board, Sekolah Dasar*

Abstract: *Quality education produces a competitive Human Resource. Based on PISA scores reading, mathematics, and science of Indonesia Student skills are still low. Based on this background, innovation in learning media is needed as an effort to improve the quality of education. SDN Bedahan 4 is one of the target schools where the AKM results, which include students' literacy and numeracy skills, are still low. Therefore, innovations in learning are needed to enhance students' abilities. This study aims to explore innovations in learning media to improve the numeracy skills of students at SDN Bedahan 4 Depok. This research uses a descriptive qualitative method, allowing for an in-depth and comprehensive exploration of the observed phenomena. The study was conducted over 3 months, from September to November 2023, using data collection techniques such as observation, interviews, and document analysis. The Math Fun Board was chosen as the interactive learning medium capable of improving students' numeracy skills. The results showed that numeracy skills increased by 21%. It can be concluded that the Math Fun Board is an innovation in learning media because it can enhance the quality of education.*

Keywords: *Innovation, Learning Media, Math Fun Board, Elementary Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai modal utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang mampu memajukan bangsa. Di Indonesia, pentingnya pendidikan sebagai alat untuk menciptakan SDM yang berkualitas dan mampu bersaing secara global sangatlah besar, oleh karena pendidikan itu penting pemerintah menetapkan 12 tahun wajib belajar yang biaya operasionalnya ditanggung pemerintah. Menurut (Qadir et al., 2022) Peningkatan kualitas

pendidikan merupakan kebutuhan generasi yang siap menghadapi perubahan di era society 5.0. Pendidikan memberikan kesempatan adil bagi setiap individu untuk mengembangkan potensinya. Berdasarkan UU no 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan daya saing suatu bangsa. SDM yang terdidik dan terampil memiliki potensi untuk menjadi motor penggerak pertumbuhan ekonomi. Mereka mampu menciptakan dan mengimplementasikan inovasi, meningkatkan produktivitas, serta berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan di berbagai sektor. Revolusi industri 4.0 terutama dalam bidang pendidikan memaksa kita untuk semakin mutakhir baik dalam bidang sains dan ilmu pengetahuan. Sudah ditemukan sekolah – sekolah yang sudah melakukan pembelajaran dengan model STEM atau dikenal singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Mathematics*. Dari berbagai penelitian model pembelajaran STEM mampu mengasah kemampuan berfikir kritis dan membentuk logika berfikir siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sartika, 2019) yang menyatakan bahwa Penerapan pendidikan berbasis STEM akan dapat mengembangkan daya berfikir kritis dan dapat membentuk logika berfikir diberbagai bidang pengetahuan. Jika model STEM diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis yang di dalamnya terdapat matematika , maka hal ini menjadi penting ketika pada kurikulum merdeka belajar pemerintah menekankan kemampuan tidak hanya literasi saja tetapi matematika, dan sains.



Gambar 1. Skor PISA Indonesia
Sumber: OECD

Dari Hasil PISA (*Program for International Student Assessment*)tahun 2022 yang diikuti oleh 81 negara menunjukkan Indonesia berada diposisi 68 dengan skor ; matematika (379), sains (398), dan membaca (371). Dari data tersebut Posisi ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih membutuhkan banyak perbaikan untuk meningkatkan daya saing di tingkat global. PISA mengukur kemampuan kemampuan membaca, matematika, dan sains, Indonesia menunjukkan performa yang belum memadai dibandingkan dengan banyak negara lain. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengingat pendidikan merupakan salah satu pondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Berbagai penelitian masih menemukan masih rendahnya kualitas pendidikan di indonesia , hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati et al., 2024) menunjukkan bahwa Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa sebagian siswa kelas 2 SDN 162/II Dusun Baru Sipin memiliki kemampuan literasi yang rendah disebabkan

oleh 2 faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Penelitian di SD Tlogosari menunjukkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang berada ditingkat sedang (Anita Dian Pratiwi et al., 2023) hal tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah sebuah keharusan.

Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan kurikulum, pelatihan guru, hingga program kampus mengajar. Kampus Mengajar (KM) adalah salah satu program dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia yang bertujuan untuk melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam membantu proses belajar mengajar di sekolah-sekolah yang membutuhkan. Program ini adalah bagian dari inisiatif Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Dalam program ini mahasiswa berkesempatan untuk mengabdikan dirinya, menggunakan ilmunya, dan mendapatkan pengalaman di lapangan langsung. Beberapa program kampus mengajar mencakup peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan program kampus mengajar memberikan dampak positif bagi sekolah sasaran. Sekolah sasaran dalam program KM adalah sekolah yang secara tingkat literasi, numerasi, dan adaptasi masih rendah. Penelitian yang dilakukan di SD polaman menunjukkan program KM meliputi peningkatan pelayanan dari segi pengajaran (literasi dan numerasi), pemanfaatan teknologi bagi siswa dan guru, penataan administrasi sekolah, dan peningkatan softskill bagi siswa (Arumsari et al., 2022). Selanjutnya Program KM mampu meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di SMPN 2 Janapria (Hasanah & Aeni, 2023). SDN Bedahan 4 merupakan sekolah sasaran pada program KM 6 hasil pretest AKM menunjukkan bahwa hanya 29% siswa yang menjawab benar untuk kemampuan literasi dan 15 % siswa yang menjawab dengan benar untuk kemampuan numerasi. Hal tersebut menunjukkan baik kemampuan literasi dan numerasi siswa masih rendah. Oleh sebab itu perlu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran guna mendapat hasil belajar yang baik. Salah satu program KM 6 ialah meningkatkan numerasi siswa, dengan mahasiswa menjadi mitra sekolah yang siap membantu dalam peningkatan literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi. Dengan adanya program ini pemerintah serius dalam pemerataan serta perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia. dari berbagai artikel penelitian menunjukkan program KM mampu memberikan dampak positif, Menurut (Andriyani et al., 2023) Program-program yang di implementasikan oleh mahasiswa kampus mengajar dapat memberikan dampak terhadap budaya literasi siswa. Dengan adanya pengabdian dari mahasiswa dalam program KM banyak sekolah merasa terbantu dan mampu berkolaborasi dengan baik seperti yang diungkapkan (Hamzah, 2021) yang mengatakan kampus mengajar angkatan I bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan pihak sekolah sangat antusias.

Inovasi dalam pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif, khususnya dalam konteks media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi yang signifikan, memungkinkan terciptanya metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Inovasi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa. Inovasi lain yang penting adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Metode ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, membuatnya lebih menyenangkan dan menantang. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena mereka merasa tertantang untuk mencapai tujuan tertentu dan mendapatkan penghargaan atas pencapaian mereka. Selain teknologi digital, inovasi dalam media pembelajaran juga melibatkan pendekatan kolaboratif dan berbasis proyek. Melalui proyek-

proyek kolaboratif, siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang dan relevan dengan dunia nyata. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial dan kerja tim yang sangat penting untuk masa depan mereka.

Berbagai penelitian tentang media pembelajaran memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar. Penggunaan jenga pada meningkatkan kemampuan literasi dari 50% menjadi 80% (Iswari, 2023). Penelitian tentang flashcard menunjukkan mampu meningkatkan kemampuan kosakata sebanyak 44% di SDN Ragamukti (Iswari, 2017). Di era serba digital permainan yang dibawakan di dalam kelas menjadi hal yang menarik apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan papan tulis. Permainan selain menyenangkan juga mampu meningkatkan semangat dan motivasi pada siswa. Ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03 (Nisa & Susanto, 2022). Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi dari berbagai faktor, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa. Ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, Motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai (Syarifudin, 2020).

Sekolah dasar adalah pendidikan dasar dan wajib bagi seluruh anak Indonesia. pembiayaan pada pendidikan wajib di danai oleh pemerintah, hal ini dilakukan untuk pemerataan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Tahap sekolah dasar merupakan tahap awal dimana usia 7 – 12 tahun, dimana masih senang bermain. Menurut (Fitri, 2023) Tahap perkembangan intelektual anak sekolah dasar termasuk dalam tahap aktivitas konkret, karena pemikiran logis mereka didasarkan pada manipulasi fisik objek. Dalam bidang numerasi atau lebih sering disebut dengan matematika merupakan momok bagi siswa sekolah dasar yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang cukup sulit. Melihat hasil PISA Indonesia, dan pre test literasi dan numerasi yang masih rendah serta data dari *pre test* AKM yang menunjukkan hanya 15% siswa SDN Bedahan yang menjawab benar dalam kemampuan numerasi maka hal tersebut yang melatarbelakangi penelitian inovasi dalam media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan numerasi siswa SDN Bedahan 4 Depok, serta manfaat penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dan peneliti lainnya dalam menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SDN Bedahan 4. Tipe kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara utuh dan mendalam mengenai realita sosial yang terjadi (Mohammad Rio, 2020). Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan untuk menggali secara mendalam dan menyeluruh tentang fenomena yang diamati, yaitu penggunaan media pembelajaran “Math Fun Board” dan dampaknya terhadap hasil tes numerasi siswa. Menurut (Bunga Adella Fazar, 2021) metode analisis kualitatif adalah metode yang berkaitan dengan peristiwa yang sedang berlangsung. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen (hasil post test AKM siswa). Observasi dilakukan di dalam kelas untuk melihat secara langsung proses pembelajaran menggunakan *math board*. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa KM 6, guru kelas 5, dan siswa kelas 5. Teknis analisis data dilakukan secara kualitatif dan hal ini melibatkan beberapa tahapan yang harus dilakukan secara sistematis

untuk mendapatkan kesimpulan yang valid, yaitu:

1. Reduksi data, proses seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh. Data yang tidak relevan atau berlebihan dieliminasi untuk memudahkan analisis lebih lanjut..
2. Penyajian data, di mana data yang telah dipilih disusun secara sistematis dalam bentuk matriks, grafik, tabel, atau narasi yang mudah dipahami.
3. penarikan kesimpulan dan verifikasi, hal ini dilakukan untuk memastikan keabsahan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran dimana media pembelajaran yang digunakan ialah *Math Fun Board* selama 3 bulan mulai dari bulan September hingga November 2023. Subjek penelitian ialah siswa kelas 5 SDN Bedahan dengan objek penelitian media pembelajaran dan kemampuan numerasi siswa. Berikut hasil data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

Observasi

Pada penelitian ini subjek penelitian ialah para siswa dan guru SDN Bedahan 4 dimana objek penelitian ialah kemampuan numerasi siswa. Observasi yang dilakukan ialah mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Guru menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian melibatkan mahasiswa KM 6 dalam prosesnya. Fungsi mahasiswa KM 6 adalah sebagai mitra sekolah dimana mereka membantu proses administrasi sekolah, kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi di sekolah tersebut. Mahasiswa KM 6 akan membantu proses kegiatan pre test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Kegiatan pertama yang dilakukan ialah observasi kegiatan *pre test* AKM. Siswa diminta menjawab 30 pertanyaan untuk mengukur kemampuan literasi, dan 30 pertanyaan lainnya di waktu yang berbeda untuk mengukur kemampuan numerasi. Berdasarkan hasil *pre test* tersebut ditemukan bahwa tingkat numerasi siswa kelas 5 hanya mencapai 15%. Angka ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa masih sangat rendah dan perlu segera ditingkatkan. Dari hasil observasi, terlihat bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, seperti operasi hitung dasar dan penerapan konsep matematika dalam soal cerita. Selain itu, fasilitas belajar yang tersedia masih terbatas, yang turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

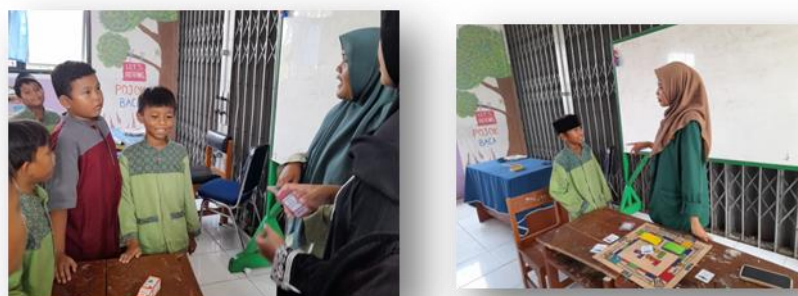
Setelah observasi awal, diadakan Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan guru, kepala sekolah, dan mahasiswa Kampus Mengajar (KM) angkatan 6. FGD ini bertujuan untuk mencari solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Selama diskusi, semua pihak sepakat bahwa diperlukan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk menarik minat siswa terhadap matematika mengingat hasil tes numerasi jauh lebih rendah dibandingkan kemampuan literasi. Dari hasil diskusi yang dilaksanakan bersama para guru, mahasiswa KM 6 mengusulkan media pembelajaran inovatif berupa *Math Fun Board*. *Math Fun Board* adalah media pembelajaran yang terbuat dari papan triplek yang terdiri dari 24 kotak, masing – masing kotak tersebut dibedakan dengan warna dan tulisan. Warna merah bertuliskan *penalty* yang menandakan bahwa pemain yang berhenti di kotak tersebut akan mendapatkan *penalty* dan akan diberi lembar soal yang berkaitan dengan materi numerasi. Selanjutnya ada kotak berwarna hijau yang bertuliskan *question* yang berarti pertanyaan yang sama halnya terkait dengan materi numerasi. Kotak yang berwarna biru bertuliskan dengan kata *challenge* yang memiliki arti tantangan, tantangan di

sini siswa tidak diminta untuk melakukan sesuatu seperti tantangan – tantangan pada permainan umumnya tetapi siswa akan mendapat tantangan menjawab soal yang tingkat kesulitannya lumayan tinggi. Selain kotak dengan beraneka warna dan tulisan terdapat kotak yang berisi tulisan *free* dilengkapi dengan gambar Bintang, yang ini artinya pemain dianggap mendapat keistimewaan dengan tidak mendapatkan pertanyaan. Seperti papan matematika yang berisi berbagai perintah, dimainkan bersama dengan dadu, setiap dadu akan menunjukkan angka dan para pemain harus melangkah sesuai angka dadu tersebut setelah itu berhenti dipemberhentian dan mengambil soal pertanyaan yang berkaitan dengan materi numerasi. Setelah melakukan diskusi pihak sekolah menyetujui penggunaan media tersebut di dalam proses pembelajaran.

Math Fun Board adalah alat peraga interaktif yang dirancang untuk membantu siswa belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini memuat berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Cara memainkannya mirip seperti monopoli, permainan ini dapat dimainkan berkelompok atau secara individu dengan cara siswa melempar dadu kemudian melangkah berdasarkan angka dadu yang keluar, di masing – masing kotak sudah ada perintahnya kemudian siswa mengambil soal yang berkaitan dengan materi materi yang diajarkan di kelas 5. Permainan ini juga digunakan di kelas lain dengan Tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan tingkat kelasnya.



Gambar 2 : Math Fun Board

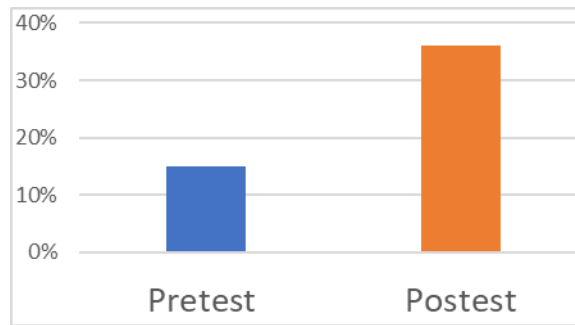


Gambar 3 : Pembelajaran menggunakan Math Fun Board

Di dalam pelaksanaannya penggunaan *Math fun board* ini banyak digunakan oleh mahasiswa KM 6 karena termasuk dalam program mereka. Setelah masa tugas KM 6 di SDN Bedahan selesai maka media pembelajaran yang dibuat akan diberikan kepada sekolah. Serta Program – program yang memberi dampak positif dan sesuai dengan kebutuhan sekolah

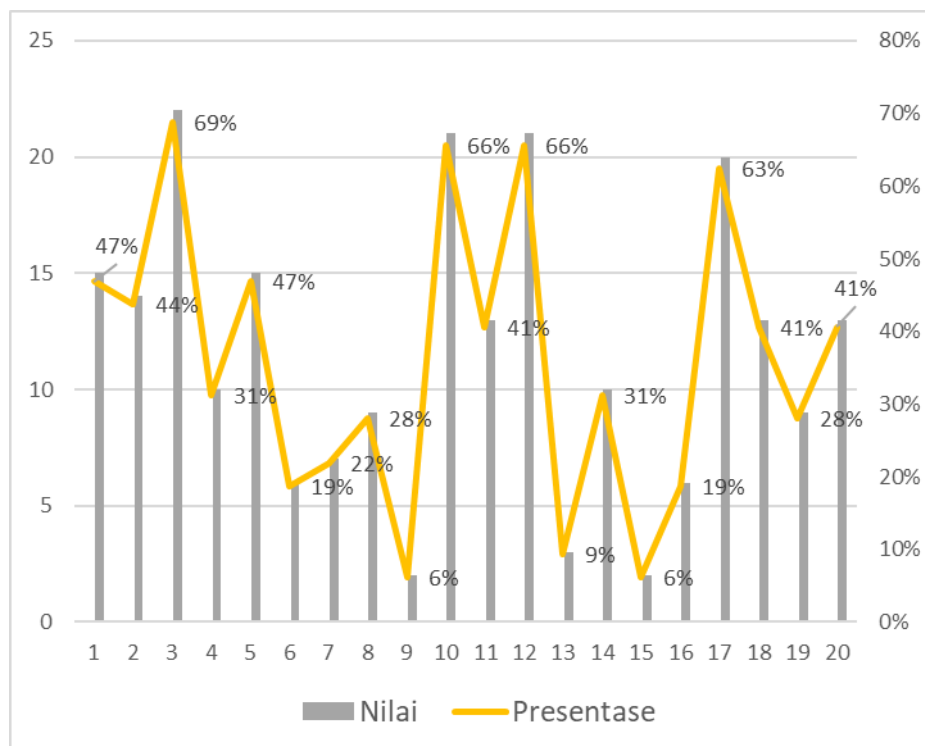
maka akan dilanjutkan guna perbaikan kualitas pendidikan.

Implementasi *Math Fun Board* ini dilakukan selama 3 bulan dimulai dari bulan September – November 2023 dengan memberikan soal pertanyaan yang berbeda – beda. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan funboard selama 3 bulan dilanjutkan dengan kegiatan *post test* AKM Nuemrasi. Hasil yang didapat ialah terjadi peningkatan kemampuan numerasi siswa.



Gambar 4. Hasil Pre test dan Post test

Hasil dari post test AKM tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan menjawab soal sebanyak 21%, yang awalnya hanya 15% naik menjadi 36%. Hal ini menunjukkan hal yang positif selanjutnya hasil post test AKM disajikan dalam bentuk diagram untuk melihat soal yang tersulit dan termudah bagi para siswa.



Gambar 5 : presentase kompetensi di setiap soal

Persentase Tertinggi 69% Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana), bentuk soal pilihan ganda. Persentase Terendah 6% Menentukan faktor suatu bilangan cacah dan mengenal bilangan

prima, Menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktoqram dan diagram batang (skala satu satuan). bentuk soal benar atau salah.

Wawancara

Setelah beberapa bulan implementasi Math Fun Board di SDN Bedahan 4, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi dampak alat peraga interaktif ini terhadap proses pembelajaran matematika. Guru-guru di SDN Bedahan 4 merasa sangat terbantu dengan adanya Math Fun Board. Salah satu guru kelas 5 mengungkapkan, "Math Fun Board benar-benar membantu dalam menyampaikan materi matematika. Kami bisa menyesuaikan pertanyaan pada soal-soal di Math Fun Board sesuai dengan materi yang sedang diajarkan di setiap kelas." Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan alat peraga ini dengan kurikulum yang ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual. Guru juga menyatakan bahwa Math Fun Board membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Mereka melihat peningkatan partisipasi siswa selama pelajaran matematika, di mana siswa lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Bagi mahasiswa KM, orang yang merancang permainan edukatif ini, mengatakan bahwa mereka terinspirasi dengan permainan monopoli. Melihat aneka permainan monopoli dengan beraneka gambar dan warna maka mereka terinspirasi membuat media pembelajaran yang menarik, mudah dibuat di rumah dan dapat digunakan di dalam kelas. Mereka mengatakan pada saat menggunakan permainan tersebut di dalam kelas siswa merasa senang dan bersemangat, motivasi belajarnya pun meningkat terlihat dari usaha mereka menjawab pertanyaan yang diajukan. Mahasiswa KM 6 berharap semoga *math fun board* menjadi media yang dapat digunakan sebagai media inovasi dalam pembelajaran numerasi.

Para siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Math Fun Board*. Banyak siswa merasa bahwa belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Seorang siswa berkata, "Saya jadi lebih senang belajar matematika karena *Math Fun Board* seperti bermain. Jadi tidak gampang stress dan pusing." Kegembiraan dan antusiasme ini tercermin dalam peningkatan kehadiran dan keterlibatan siswa selama pelajaran matematika. Siswa merasa lebih termotivasi karena mereka belajar sambil bermain, yang mengurangi tekanan dan rasa cemas yang sering mereka alami saat belajar matematika. Dengan pendekatan yang lebih santai dan menyenangkan ini, siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah dan cepat.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa *Math Fun Board* telah memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa di SDN Bedahan 4. Guru-guru merasa lebih terbantu dalam mengajar dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Siswa, di sisi lain, merasa lebih bersemangat dan menikmati proses belajar matematika. Dengan demikian, Math Fun Board tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi siswa tetapi juga memperbaiki sikap mereka terhadap pelajaran matematika. Keberhasilan ini mendorong rencana untuk terus menggunakan dan mengembangkan Math Fun Board di kelas-kelas lain, serta mempertimbangkan adopsi alat peraga serupa untuk mata pelajaran lainnya. Hasil positif ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media inovatif. Dalam pelaksanaan program KM 6 ternyata *Math Fun Board* ini menjadi media pembelajaran yang terpilih untuk dipamerkan dalam kegiatan kemeristekdikti, dengan alasan media pembelajaran unik, inovatif, dan belum ada yang membuat selama program KM.

Pembahasan

Media pembelajaran menjadi alat bantu bagi para pengajar maupun para siswa. Alat bantu tersebut mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar menurut (Iswari, 2017) media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajar dengan tujuan mempermudah dalam pemberian informasi kepada peserta didik. Menurut (Pratiwi et al., 2022) semua alat (bantu) guna merangsang dan mempermudah seorang guru untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran kepada siswanya sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Dari definisi media pembelajaran menurut para ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan pendidik di dalam kelas untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Dari definisi tersebut maka tujuan penggunaan media pembelajaran membantu guru untuk memberikan penjelasan lebih rinci sehingga mampu memberikan pengalaman baru dan berkesan kepada siswa.

Inovasi media pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan cukup penting dalam dunia pendidikan, di era Revolusi Industri 4.0 Pendidikan harus melakukan inovasi yang dapat memudahkan kegiatan manusia. Tentu saja inovasi diperlukan bagi kehidupan manusia. Menurut (Pratiwi et al., 2022) ada dasarnya inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Inovasi media pembelajaran mampu mendukung Tingkat keberhasilan dan kualitas pendidikan. Memiliki guru yang mumpuni namun media pembelajaran masih konvensional berupa papan tulis hal tersebut bisa menjadi penghambat dalam peningkatan kualitas pendidikan. Hal yang sama diungkapkan oleh (Fitri, 2023) Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran. Dari definisi inovasi pembelajaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi media pembelajaran adalah penerapan atau pengembangan metode atau alat baru yang digunakan dalam proses pembelajaran bersifat tepat guna dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Dari berbagai sumber tersebut dapat dikatakan bahwa *math fun board* merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran, dimana alat ini tepat guna dan tepat sasaran sesuai dengan sifat siswa tingkat sekolah dasar yang masih suka akan permainan. Menurut (Utomo, 2023) inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.

Media pembelajaran berupa permainan.

Berdasarkan latar belakang bahwa hasil numerasi siswa SDN 4 Bedahan masih rendah yaitu hanya 15% presentase siswa yang mampu menjawab dengan benar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin populer adalah media inovasi berbasis permainan. Penggunaan permainan dalam pendidikan, atau yang dikenal sebagai gamifikasi, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran berbasis permainan memberikan banyak manfaat. Pertama, permainan dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa seperti sedang bermain daripada sekadar mengikuti pelajaran konvensional. Kedua, permainan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan praktis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sutrisno et al., 2023) yang menyatakan bahwa Media Math Garden juga sangat menarik bagi siswa, yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berhitung dan mempermudah mereka menghitung prosedur

perkalian dan pembagian. Menurut (ASMAWADI, 2021), “Strategi pembelajaran menyenangkan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran khusus di tingkat sekolah dasar sehingga siswa dapat berimajinasi dan menciptakan suasana yang menyenangkan”.

Tingkat sekolah dasar adalah pondasi dasar dalam pendidikan selama 6 tahun siswa mengenyam pendidikan dasar sebisa mungkin siswa mendapatkan pengalaman yang baik, menyenangkan dan banyak memberikan nilai dalam pendidikan mereka. Dari hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan jauh lebih menyenangkan selain itu memberi dampak positif bagi hasil belajar siswa. Selanjutnya terdapat penelitian berupa ular tangga yang dilakukan oleh (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) yang menyatakan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar. Dari penelitian tersebut kita ketahui bahwa pada umumnya ular tangga digunakan hanya untuk permainan digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran Matematika. Hal tersebut sangat sesuai dengan temuan observasi dan wawancara dimana siswa SDN Bedahan 4 merasa antusias untuk bisa menjawab soal – soal terkait numerasi. Pentingnya media pembelajaran berbasis permainan juga terlihat dalam kemampuan mereka untuk mengadaptasi berbagai gaya belajar siswa. Setiap siswa itu unik memiliki model belajar yang berbeda – ada yang lebih visual, ada yang lebih auditori, dan ada yang kinestetik. Permainan edukatif dapat mengakomodasi semua gaya belajar ini, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang dianggap paling efektif bagi mereka. Secara keseluruhan, media pembelajaran inovatif berbasis permainan bukan hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan media dan kreativitas, guru mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih beraneka ragam dan bermakna, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) *Math Fun Board* merupakan media pembelajaran permainan yang inovatif, karena media pembelajaran seperti ini belum pernah ada sebelumnya, dan hasil penggunaan media ini ialah mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. (2) Media dapat digunakan dengan prinsip belajar yang menyenangkan, Ketika siswa menggunakan media ini melempar dadu mengambil soal, membaca, dan menjawab soal terasa seperti memainkan sebuah permainan. Mempelajari suatu hal akan membuat anak merasa nyaman dalam belajar. (3) *Math Fun Board* sangat sesuai sebagai media pembelajaran pada Tingkat sekolah dasar.

PENUTUP

Inovasi dalam media pembelajaran berupa permainan memegang peranan penting dalam pendidikan anak sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan permainan edukatif, siswa dapat belajar sambil bermain, yang secara signifikan mengurangi stres dan meningkatkan rasa antusiasme terhadap pelajaran. Inovasi ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, memastikan setiap anak dapat memahami materi dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Oleh karena itu, penerapan permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat dianjurkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran seperti *Math Fun Board* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, khususnya dalam tes Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). *Math Fun Board*, dengan desainnya yang interaktif dan adaptif, memungkinkan siswa untuk berlatih matematika melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Guru dapat menyesuaikan pertanyaan dan tugas di *Math Fun Board* sesuai dengan materi yang diajarkan, membuat pembelajaran lebih relevan dan

kontekstual. Hasilnya, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dan dapat menerapkannya dengan lebih baik dalam tes numerasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif seperti *Math Fun Board* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar.

Selain itu, untuk mencapai peningkatan berkelanjutan dalam kualitas pendidikan, diperlukan berbagi pengetahuan dan kolaborasi antara guru. Guru-guru perlu berbagi pengalaman, strategi, dan sumber daya yang telah terbukti efektif dalam pengajaran. Melalui diskusi, workshop, dan pelatihan bersama, guru dapat belajar dari satu sama lain dan menerapkan praktik terbaik dalam kelas mereka. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu guru, tetapi juga menciptakan komunitas belajar yang saling mendukung. Dengan demikian, berbagi pengetahuan antar guru menjadi kunci penting dalam upaya perbaikan kualitas pendidikan secara keseluruhan, memastikan setiap siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, H., Zubair, M., Alqadri, B., & Mustari, M. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dan Dampaknya Terhadap Budaya Literasi Siswa di SDN 43 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 452–459. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1200>
- Anita Dian Pratiwi, Aryo Andri Nugroho, Rina Dwi Setyawati, & Susilo Raharjo. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Tlogosari 01 Semarang. *Janacitta*, 6(1), 38–47. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i1.2263>
- Arumsari, W., Cahyani, A. T., Monica, A., Sabila, N. H., Zhafirah, H., Septianingsih, E. N. A., & Budi, S. I. K. S. (2022). Peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah dan Softskill dalam Program Kampus Mengajar di SD Negeri Polaman, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.26714/jsm.5.1.2022.18-25>
- ASMAWADI, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Bunga Adella Fazar, S. (2021). Analisis Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Pemahaman Konsep Siswa. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 4(2), 35–43.
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Hamzah, R. A. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan I Program Merdeka Belajar Kemdikbud Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi, Volume 1*,(20), 102–105.
- Hasanah, U., & Aeni, Y. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Upaya Peningkatan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik SMPN 2 Janapria. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 88–92. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.254>
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitriana, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Iswari, F. (2023). Penerapan Media Jenga dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 111–120. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6305>

- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Mohammad Rio, H. P. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Bilangan Bulat dan Pecahan. *AKSIOMA: Jurnal matematika dan pendidikan matematika*, 11(1), 70–81. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6381>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/5685>
- Qadir, A., Putra, K. E., Fathir A, M., & Khairamulya R, P. (2022). Pentingnya Pendidikan Bagi Generasi Muda Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(11), 1023–1033. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i11.1289>
- Sartika, D. (2019). Pentingnya Pendidikan Berbasis Stem Dalam Kurikulum 2013. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(3), 89–93. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i3.797>
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072%0D>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>