

Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Di SDN Ujung Tebu Melalui Penggunaan *Math Simple (Addition and Multiplication)* Sebagai Media Pembelajaran

Huswatun Hasanah¹, Fitri Aida Sari¹, Melinda Yanuar¹, Maulfi Kharis Abadi, Firdaus²

¹ Universitas Banten Jaya, Jln. Ciwaru Raya No 73, Kota Serang, Banten

² Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jln. Ciwaru Raya No 25, Kota Serang, Banten

Email: huswatunhasanah@unbaja.ac.id

Abstrak - Kemampuan literasi numerasi sangat penting dalam mendorong perkembangan di bidang IPTEK dan meningkatkan daya saing individu di Indonesia. Hasil tes PISA menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia rendah. Menumbuhkan kebiasaan literasi secara konsisten akan berdampak besar pada peningkatan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan. Individu yang memiliki pemahaman kuat tentang literasi akan berperan penting dalam menumbuhkan suasana akademik yang interaktif. Tujuan utama dari program ini adalah untuk membantu siswa khususnya SDN Ujung Tebu agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya perkalian. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Simple Math (Addition and Multiplication)* untuk proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menjadi lebih bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan bekerjasama dengan baik.

Kata kunci: Literasi Numerasi, Media Pembelajaran, *Simple Math*

Abstract - Numeracy literacy skills are very important in encouraging developments in the field of science and technology and increasing individual competitiveness in Indonesia. The PISA test results show that the abilities of Indonesian students are low. Developing literacy habits consistently will have a major impact on improving the overall quality of human resources. Individuals who have a strong understanding of literacy will play an important role in fostering an interactive academic atmosphere. The main aim of this program is to help students, especially at SDN Ujung Tebu, to improve their numeracy skills, especially multiplication. This can also improve students' numeracy literacy skills. By using learning media, *Simple Math (Addition and Multiplication)* for the learning process, can be seen the students become more enthusiastic about being involved in learning activities so that they can improve students' numeracy literacy skills. In addition, it can improve critical thinking skills and work well together.

Keywords: Numeracy Literacy Skill, Learning Media, *Simple Math*

1. PENDAHULUAN

Keterampilan dasar literasi abad 21 meliputi 6 hal pokok, yaitu literasi numerasi, baca tulis, finansial, budaya, kewargaan, serta digital [1]. Hasil PISA 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan rata-rata skor matematika siswa Indonesia mencapai 379 dari skor rata-rata OECD 487 [2]. Berdasarkan fakta tersebut, pemerintah memprioritaskan program yang bertujuan untuk meningkatkan literasi di kalangan siswa. Hal ini didasari pemahaman bahwa landasan yang kuat dalam literasi memainkan peranan penting untuk menumbuhkan kualitas pribadi dan masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Selain itu, keterampilan literasi tidak hanya penting untuk keberhasilan akademis siswa saja, tetapi juga berperan penting dalam mendorong perkembangan di bidang IPTEK dan meningkatkan daya saing individu di Indonesia.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi, setiap individu dapat memperolehnya melalui lingkungan sekitar. Oleh karena itu, sekolah juga dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang kaya bagi siswa dalam peningkatan keterampilan literasi. Di dalam lembaga inilah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang menjadi cikal bakal berliterasi dapat tumbuh dan berkembang pada diri para siswa. Tak hanya itu, dukungan komprehensif dari pemerintah daerah dan pusat semakin membantu dalam mengembangkan keterampilan ini.

Literasi numerasi menurut Kemdikbud merupakan ilmu serta keterampilan guna menganalisa informasi yang disuguhkan dengan bermacam bentuk (tabel, grafik, atau bagan), selanjutnya memanfaatkan hasil analisa tersebut untuk memberikan prediksi atau menjadi landasan kebijakan maupun penyusunan kesimpulan [3].

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika, sehingga unsur-unsur yang terlibat dalam penerapan literasi numerasi tidak dapat dipisahkan dari materi pelajaran yang dicakup dalam matematika [4].

Penting untuk menyadari bahwa seiring kemajuan dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran harus disesuaikan agar selaras dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif pada kegiatan pembelajaran siswa tentunya sangat bermanfaat dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, terutama dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa [5]. Di era kemajuan teknologi yang pesat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi pertimbangan utama dalam meningkatkan efektivitas pendidikan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkualitas dan meningkatkan kemahiran mereka dalam bernumerasi.

2. ANALISIS SITUASI

Sekolah Dasar Negeri Ujung Tebu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar di Kp. Cikampak Sukajaya, Kec. Curug, Kota Serang, Banten. Hasil observasi awal dari tim pengabdian masyarakat di SDN Ujung Tebu menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berhitung berada pada kategori rendah-cukup. Tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari para dosen dan mahasiswa kampus mengajar termotivasi oleh hasil observasinya untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang dapat menumbuhkan budaya literasi, dengan fokus khusus pada literasi numerasi. Secara rinci, hambatan yang ditemui SDN Ujung Tebu dalam keberhasilan penerapan literasi numerasi, yaitu rendahnya ketajaman siswa dalam memanfaatkan prinsip matematika dalam aktivitas sehari-hari, dan kurangnya antusiasme siswa dalam melakukan kegiatan literasi, dapat disebabkan oleh persepsi yang ada bahwa membaca adalah kegiatan yang monoton. Persiapan pendidik dalam menerapkan literasi numerasi secara efektif juga kurang.

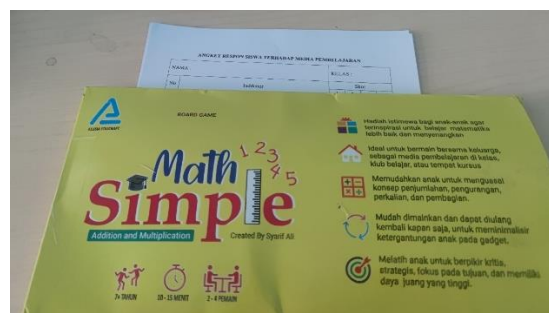
Tujuan utama dari program ini adalah untuk memberikan bantuan dan dukungan kepada siswa di SDN Ujung Tebu agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya perkalian. Terdapat banyak penelitian yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar kesulitan dalam berhitung, khususnya perkalian [6]–[8]. Tujuan pengabdian ini lebih dari sekedar meningkatkan kemampuan kognitif atau mencapai nilai bagus dalam mata pelajaran sekolah, namun juga untuk menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan positif yang

akan tetap bertahan bahkan setelah siswa lulus dari jenjang pendidikan dasar. Seiring berjalannya waktu, menerapkan kebiasaan literasi ini akan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas dan kompetensi individu dalam dunia kerja secara keseluruhan. Hal ini pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan substansial dalam sumber daya manusia yang tersedia bagi masyarakat.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN

Peserta yang ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini sebanyak 25 siswa kelas IV SD. Tim pengabdian mendapatkan persetujuan Kepala Sekolah untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Tim juga berkomunikasi dengan guru di sekolah dan melakukan wawancara untuk mengetahui hambatan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya, tim mengamati lingkungan kelas dan memperkenalkan diri kepada siswa. Selain itu, tim melakukan wawancara dengan para siswa, berupaya memperoleh informasi yang lebih komprehensif tentang kesulitan belajar yang sebelumnya telah disampaikan oleh para guru.

Setelah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, tim mempersiapkan secara matang segala aspek yang diperlukan terkait kegiatan pengabdian. Tim mengadakan pertemuan (rapat) untuk mempertimbangkan berbagai solusi yang dapat mengatasi hambatan yang dihadapi oleh siswa kelas IV SDN Ujung Tebu. Setelah berdiskusi, tim sepakat untuk menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Salah satunya adalah *Simple Math* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV SD. Bentuk media pembelajaran *Simple Math* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Simple Math* (Addition and Multiplication)

Pada saat rapat, tim juga melakukan pembagian tugas. Ada yang bertugas menjadi narasumber untuk menjelaskan kepada para siswa sekaligus menyediakan media pembelajaran. Selain itu, ada juga yang secara aktif mencari kegiatan *ice breaking* untuk dimasukkan ke dalam sesi

pembelajaran agar siswa tidak terlalu bosan dan memulai pembelajaran dengan semangat. Kemudian, tim tertentu juga menyiapkan hadiah untuk diberikan kepada siswa yang mampu memenangkan *Simple Math*, sehingga menambah unsur kompetisi dan motivasi pada pengalaman belajar mereka.

Kegiatan utama dari pengabdian ini adalah membuat siswa melakukan permainan dengan *Simple Math* yang merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa terhadap literasi numerasi. Sebelum melakukan permainan ini, tim yang bertugas menjadi narasumber memberikan penjelasan mengenai papan *board game* bernama *Simple Math* dimana pemain dapat memilih permainan yang akan dimainkan: penjumlahan atau perkalian. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2. Tim menjelaskan di depan kelas mengenai papan *Simple Math* yang terdiri dari 8 x 8 bulatan berisi nomor/angka yang nantinya harus dipilih. Tak hanya itu, narasumber juga melakukan penjelasan kepada siswa yang sudah mulai bermain di depan kelas tentang aturan permainannya. Untuk menentukan urutan pemain yang akan memulai, perlu ditentukan pemain yang akan memulai terlebih dahulu.



Gambar 2. Penjelasan Penggunaan *Simple Math*

Di awal permainan, pemain secara strategis menempatkan bidak permainan utama pada garis bilangan yang ditentukan. Selanjutnya, pemain yang tersisa bergiliran menempatkan potongan permainan masing-masing pada garis nomor masing-masing. Dalam permainan ini, pemain utama memulai dengan menggerakkan pion utamanya ke sejumlah pilihannya. Setelah mereka memilih suatu nomor, mereka menempatkan pionnya pada nomor yang dihasilkan di tengah. Angka hasil ini didapat dengan cara menjumlahkan atau mengalikan angka pilihan pemain utama dengan angka salah satu pemain lawan. Proses ini berlanjut secara bergantian, dengan setiap pemain melakukan gerakannya dengan cara yang sama.

Permainan akan berakhir jika ada pemain yang berhasil mengumpulkan empat bidak secara berurutan, baik dalam formasi persegi, atau garis lurus, baik vertikal, horizontal, maupun diagonal.

Pemain yang mencapai prestasi ini akan dinyatakan sebagai pemenang. Apabila seluruh bidak pada papan telah habis dan belum ada pemain yang keluar sebagai pemenang, maka permainan dinyatakan seri dan dapat diulang kembali untuk babak berikutnya.

Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini terlihat pada Gambar 3. Perhatian semua siswa terfokus pada permainan *Simple Math* dimana hal ini tidak akan terjadi apabila siswa hanya diberikan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah saja. Dalam permainan ini, narasumber membagi para siswa ke dalam empat kelompok yang harus mengirimkan perwakilan untuk bermain *Simple Math*. Teman yang tidak mewakili dapat memberikan dukungan serta saran mengenai nomor yang akan dipilih oleh perwakilan kelompoknya. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama antara siswa serta berpikir kritis dalam menentukan strategi terbaik untuk memenangkan permainan.



Gambar 3. Antusiasme Siswa saat Menggunakan *Simple Math* untuk Belajar

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dapat diukur, dilatih, dan dikembangkan [9]. Keterlibatan yang kuat dalam proses pembelajaran dan kemampuan untuk bekerjasama secara efektif dapat memungkinkan siswa untuk secara aktif mengkonstruksi dan meningkatkan pengetahuannya [10]. Selain itu, siswa didorong untuk mengatasi masalah-masalah dunia nyata, yang menambah rasa relevansi dan signifikansi terhadap pengalaman belajar mereka. Hal ini yang terjadi pada saat mereka bermain *Simple Math* secara berkelompok.

Dengan berbagai keseruan yang terjadi, muncullah pemenang dari permainan *Simple Math*. Walaupun berkali-kali dihadang oleh kelompok lain, ada kelompok yang berhasil membentuk garis lurus secara horizontal. Dengan demikian, kelompok ini berhak mendapatkan hadiah yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian. Gambar 4 menunjukkan kelompok yang memenangkan permainan. Setelah selesai melaksanakan pengabdian, tim berpamitan kepada kepala sekolah dan guru di SDN Ujung Tebu. Tim mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak sekolah yang sudah mengizinkan untuk melakukan

pengabdian ini. Gambar 5 memperlihatkan kebersamaan tim pengabdian dan kepala sekolah sebelum tim meninggalkan sekolah.



Gambar 4. Pemenang Permainan *Simple Math* diberikan hadiah



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Kepala Sekolah SDN Ujung Tebu

4. KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dan memfasilitasi hasil belajar yang baik, telah dilaksanakan program pengabdian yang memanfaatkan media pembelajaran *Simple Math (Addition and Multiplication)*. Kegiatan ini memainkan peran penting dalam menumbuhkan pengalaman pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran *Simple Math* ke dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menjadi menjadi lebih bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para guru di SDN Ujung Tebu yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas. Tak lupa, juga kepada para mahasiswa yang tergabung dalam Program Kampus Mengajar 5 yang bersedia ikut membantu dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. D. Daroin, O. V. K. Santoso, D. M. A.

Pranidia, and L. L. Halimah, "Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Di Sdn 2 Gombang Tulungagung," *D'edukasi J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, p. 38, 2022, doi: 10.25273/dedukasi.v2i1.12670.

- [2] N. Andri Nurcahyono, "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran," *Hexag. J. Ilmu dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–29, 2023, doi: 10.33830/hexagon.v1i1.4924.
- [3] A. C. Nisa, "Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 1, pp. 310–317, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i1.4459.
- [4] D. W. Ekowati, Y. P. Astuti, I. W. P. Utami, I. Mukhlisina, and B. I. Suwandayani, "Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 93, 2019, doi: 10.30651/else.v3i1.2541.
- [5] Mukminah, Hirlan, and Sriyani, "Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1 Anyar," *J. Pacu Pendidik. Dasa*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2021, [Online]. <https://ununtb.ejournal.id/pacu/article/view/66>.
- [6] N. Suarti, N. Hikmah Kartini, and A. Supriyadi, "Analisis Kesulitan Peserta Didik Pada Materi Perkalian Pada Kelas Iv Sdn Beringin Tunggal Jaya," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 17, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.33084/pedagogik.v17i2.4081.
- [7] W. S. Ramadhan, D. Rubiati, and ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Numerasi di SDS Dharma Bhakti," ... *Mat.*, pp. 45–54, 2023, [Online]. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/viewFile/6482/1891>
- [8] P. J. Indah, B. A. Saputro, and R. S. Sundari, "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Pada Masa Pandemi (Covid-19) di Sekolah Dasar," *Didakt. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 129–138, 2020, doi: 10.21831/didaktika.v3i2.35479.
- [9] D. Kurniawati and A. Ekayanti, "Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika," *J. Penelit. Tindakan Kelas dan Pengemb. Pembel.*, vol. 3, no. 2, p. 112, 2020.
- [10] B. Apriza, "Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Problem Based Learning," *J. Eksponen*, vol. 9, no. 1, pp. 55–66, 2019, doi: 10.16194/j.cnki.31-1059/g4.2011.07.016.