

MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI DI KELAS RENDAH SDN 03 SEPAUK KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 6

Lela Anisa Yul Khoriah¹, Patrisia Yuleti², Agusta Kurniati³

Prodi PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: lelaanisayulkhoriah@gmail.com, pyuleti@gmail.com, guztakurniaty@gmail.com

Abstract: *This research aims to enhance numeracy literacy in the lower grades of SDN 03 Sepauk Kampus Mengajar Angkatan 6 through educational intervention. Initial observations revealed a shortage of teachers and school infrastructure that impacted the learning environment. Therefore, improvements were necessary, and the implementation of the "Counting Watermelon Seeds" game was chosen as an interactive teaching strategy. The planning method involved needs analysis, goal setting, material design, action plan development, resource procurement, teaching planning, stakeholder collaboration, and evaluation. The execution of the game included practical steps such as cardboard preparation, cotton bud cutting, and the use of watermelon images to teach mathematical concepts to children. Evaluation was conducted through interviews with students, focusing on their experiences during the game. Interview results were validated with other data, such as measuring numeracy skills. In-depth analysis was performed to assess how well the game achieved its learning objectives. The research findings indicated that the educational intervention effectively improved numeracy literacy among students. The average increase in numeracy literacy in each class reached satisfactory percentages. Conclusions drawn from the results and interviews formed the basis for adjusting future teaching strategies to enhance overall learning impact.*

Keywords: *literacy, numeracy, intervention, education, games.*

Abstrak: *Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan literasi numerasi di kelas rendah SDN 03 Sepauk Kampus Mengajar Angkatan 6 melalui intervensi pendidikan. Dalam observasi awal, ditemukan kekurangan guru dan infrastruktur sekolah yang mempengaruhi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dengan mengimplementasikan permainan "Menghitung Biji Semangka" sebagai strategi pembelajaran yang interaktif. Metode perencanaan melibatkan analisis kebutuhan, penetapan tujuan, perancangan materi, penyusunan rencana aksi, pengadaan sumber daya, perencanaan pengajaran, kerjasama stakeholder, dan evaluasi. Pelaksanaan permainan melibatkan langkah-langkah praktis seperti persiapan kardus, pemotongan cotton bud, dan penggunaan gambar semangka untuk mengajarkan konsep matematika kepada anak-anak. Evaluasi dilakukan melalui wawancara terhadap peserta didik, fokus pada pengalaman mereka selama permainan. Hasil wawancara divalidasi dengan data lain, seperti pengukuran keterampilan berhitung. Analisis mendalam dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana permainan mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi pendidikan efektif meningkatkan literasi numerasi peserta didik. Rata-rata peningkatan literasi numerasi pada setiap kelas mencapai persentase yang memuaskan. Kesimpulan dari hasil dan wawancara menjadi dasar*

untuk penyesuaian strategi pembelajaran di masa depan guna meningkatkan dampak pembelajaran secara keseluruhan.

Kata Kunci: literasi, numerasi, intervensi, pendidikan, permainan.

PENDAHULUAN

Pada fase awal implementasi program peningkatan literasi numerasi di SDN 03 Sepauk Kampus Mengajar Angkatan 6, peneliti mendapati sejumlah aspek yang mengemuka sebagai fokus kritis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat kelas rendah.

Pada hari pertama pelaksanaan observasi di sekolah, peneliti menemukan beberapa aspek penting yang dapat memengaruhi aktivitas pembelajaran di lingkungan tersebut. Beberapa poin yang perlu mendapat perhatian adalah:

Pertama, kekurangan tenaga pengajar di sekolah menjadi permasalahan yang memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Salah satu aspek yang mencolok adalah kurangnya kehadiran guru agama, terutama bagi umat Kristen. Hal ini terlihat dari fakta bahwa kehadiran guru agama untuk kelompok Kristen tampak kurang terpenuhi. Dampaknya adalah peserta didik dari kelompok tersebut harus mengikuti pembelajaran dengan kepala sekolah sebagai pengganti guru agama. Situasi ini mungkin tidak optimal karena kepala sekolah mungkin tidak memiliki kualifikasi atau keahlian khusus dalam menyampaikan materi agama. Sementara itu, kekurangan guru beragama non-Muslim juga memberikan dampak serupa, terutama terhadap peserta didik yang beragama Kristen. Kekurangan ini

menciptakan kekosongan dalam kurikulum sekolah, di mana mata pelajaran agama mungkin tidak dapat diajarkan secara menyeluruh atau dengan fokus yang memadai. Peserta didik Kristen kemungkinan akan mengalami keterbatasan dalam memperoleh pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agamanya, mengingat guru beragama memiliki peran penting dalam membimbing dan mendidik peserta didik sesuai dengan keyakinan agama yang dianut. Dengan demikian, kekurangan tenaga pengajar, khususnya guru agama, dapat merugikan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik, serta menciptakan ketidakseimbangan dalam kurikulum sekolah yang dapat mempengaruhi pengembangan pengetahuan dan nilai agama pada peserta didik Kristen.

Kedua, infrastruktur sekolah, terutama dalam hal sarana dan prasarana, menjadi perhatian utama selanjutnya. Fokus utama pada kekurangan alat peraga di sekolah tempat peneliti bertugas menyoroti bahwa minimnya alat peraga dapat menjadi hambatan signifikan dalam penyampaian materi secara efektif. Kekurangan ini menciptakan tantangan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Pentingnya praktek dalam pembelajaran semakin menonjol, dan kurangnya alat peraga menjadi penghalang bagi peserta didik untuk

memahami materi dengan baik. Alat peraga tidak hanya mendukung penyampaian materi secara visual, tetapi juga memberikan peserta didik pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari. Keterbatasan alat peraga dapat menghambat keaktifan peserta didik dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pemahaman dan penerapan konsep-konsep matematika atau literasi numerasi lainnya. Oleh karena itu, kekurangan alat peraga sebagai bagian dari infrastruktur sekolah perlu diatasi agar pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan cara ini, peserta didik akan dapat menggali potensi mereka secara lebih efektif dan meraih pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Selanjutnya, prasarana sekolah, terutama lapangan yang terbatas, turut menjadi kendala serius dalam pengelolaan pembelajaran. Ukuran lapangan sekolah yang sangat terbatas menciptakan kesulitan signifikan dalam melaksanakan kegiatan olahraga. Dengan lapangan yang memiliki dimensi mini, pelaksanaan praktik olahraga menjadi terbatas dan kurang optimal. Keterbatasan lapangan dapat membatasi variasi kegiatan olahraga yang dapat diakomodasi, sehingga mempengaruhi pengalaman dan manfaat yang dapat diperoleh peserta didik dari kegiatan tersebut. Kegiatan olahraga tidak hanya berkontribusi pada aspek fisik, tetapi juga pada aspek sosial dan psikologis peserta didik. Dengan lapangan yang terbatas, interaksi antar peserta didik mungkin menjadi terbatas, dan

pembelajaran melalui olahraga dapat mengalami keterbatasan signifikan. Oleh karena itu, penting untuk menanggapi kendala ini dengan mencari solusi atau perbaikan infrastruktur yang memadai. Dengan memiliki lapangan yang memadai, sekolah dapat memberikan pengalaman olahraga yang lebih kaya dan mendukung perkembangan holistik peserta didik. Dengan demikian, aspek prasarana sekolah, seperti lapangan, dapat diangkat sebagai bagian integral dari upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal dan menyeluruh.

Melihat permasalahan ini, perlu dilakukan langkah-langkah perbaikan agar lingkungan pembelajaran di sekolah menjadi lebih kondusif. Dengan demikian, dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

A. Perencanaan

Dalam merancang metode pelaksanaan perbaikan, perencanaan menjadi tahapan kritis yang memastikan langkah-langkah yang akan diambil sesuai dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia. Tahapan perencanaan ini melibatkan beberapa langkah strategis untuk memastikan keberhasilan implementasi perbaikan. Beberapa langkah perencanaan yang diusulkan dapat mencakup:

1. Analisis Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan utama dalam pelaksanaan permainan "Menghitung Biji Semangka." Fokus pada aspek pengembangan keterampilan berhitung, aplikasi konsep matematika dalam

konteks nyata, dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran menyenangkan.

2. Penetapan Tujuan

Penetapan tujuan permainan merupakan langkah krusial dalam merancang pengalaman pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Dalam permainan ini, tujuan utama adalah mengasah keterampilan berhitung, mengaplikasikan konsep matematika, dan meningkatkan minat belajar anak-anak. Pertama, permainan dirancang dengan tujuan mengasah keterampilan berhitung peserta didik. Melalui interaksi dan partisipasi dalam permainan, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam berhitung. Langkah-langkah seperti penjumlahan, pengurangan, atau operasi matematika dasar lainnya menjadi fokus utama untuk ditingkatkan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Selain itu, tujuan permainan juga mencakup mengaplikasikan konsep matematika yang telah dipelajari di kelas ke dalam konteks permainan. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan pengetahuan mereka tentang konsep-konsep matematika, seperti geometri, pengukuran, atau perbandingan, dalam memecahkan tantangan atau menyelesaikan tahapan tertentu dalam permainan. Hal ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan pemecahan

masalah dan aplikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, tujuan permainan juga ditetapkan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap matematika. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan peserta didik akan merasakan kegembiraan dalam belajar matematika. Dengan menciptakan pengalaman positif, tujuan ini bertujuan untuk membangun motivasi dan minat belajar yang berkelanjutan pada peserta didik terhadap subjek matematika. Dengan demikian, tujuan permainan ini merangkum upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika dengan pendekatan yang inovatif dan menarik.

3. Perancangan Materi

Dalam perancangan materi pembelajaran untuk permainan "Menghitung Biji Semangka", komponen-komponen utama seperti gambar semangka, cotton bud, dan alat-alat pendukung lainnya perlu disusun secara cermat. Penyusunan materi ini harus memastikan bahwa setiap elemen mendukung mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertama-tama, gambar semangka merupakan elemen visual utama yang harus disertakan dalam materi pembelajaran. Gambar tersebut dapat mencakup representasi visual biji semangka, bentuk buah, atau elemen-elemen matematika yang terkait

dengan permainan. Gambar semangka harus dirancang dengan jelas dan menarik, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang ingin disampaikan melalui permainan. Cotton bud atau kapas yang digunakan dalam permainan juga merupakan bagian integral dari materi pembelajaran. Mereka dapat diatur sedemikian rupa untuk menciptakan elemen interaktif dalam permainan, misalnya, untuk menghitung biji semangka atau memindahkan biji-biji tersebut sesuai dengan aturan permainan. Dengan memanfaatkan cotton bud sebagai alat bantu, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan perhitungan, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Selain itu, alat-alat pendukung lainnya seperti papan permainan, kartu petunjuk, atau lembar instruksi perlu disertakan untuk membantu kelancaran pelaksanaan permainan. Materi tambahan ini dapat memberikan panduan yang jelas tentang aturan permainan, cara penggunaan materi, dan langkah-langkah yang harus diikuti oleh peserta didik. Secara keseluruhan, perancangan materi pembelajaran harus memastikan bahwa setiap komponen mendukung tujuan pembelajaran secara langsung. Materi tersebut harus dirancang agar dapat memfasilitasi interaksi aktif, meningkatkan pemahaman konsep

matematika, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, permainan "Menghitung Biji Semangka" dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik.

4. Penyusunan Rencana Aksi

Penyusunan rencana aksi untuk membuat permainan "Menghitung Biji Semangka" melibatkan serangkaian langkah-langkah yang rinci untuk memastikan persiapan dan pelaksanaan permainan berjalan lancar. Pertama-tama, persiapkan kardus sebagai dasar permainan. Langkah ini melibatkan pemilihan dan penyiapan kardus yang cukup besar untuk menciptakan papan permainan. Pastikan kardus tersebut dalam kondisi baik dan dapat memberikan stabilitas untuk memudahkan pelaksanaan permainan. Selanjutnya, langkah pembuatan gambar semangka harus dilakukan secara detail. Gambar semangka harus mencakup elemen-elemen yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti biji semangka dan bentuk buahnya. Pemilihan warna yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik visual permainan. Kemudian, persiapkan cotton bud dengan cara memotongnya sesuai panjang yang diinginkan. Cotton bud ini akan digunakan sebagai alat untuk menghitung biji semangka dan dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang diinginkan dalam permainan.

Setelah semua persiapan bahan selesai, tentukan waktu pelaksanaan permainan. Rencanakan secara rinci kapan permainan akan dilaksanakan, termasuk durasi waktu yang diperlukan untuk setiap tahap permainan. Pastikan waktu yang ditetapkan cukup untuk memungkinkan partisipasi aktif dan pemahaman yang optimal. Selain itu, tentukan siapa yang akan terlibat dalam penyusunan dan pelaksanaan permainan. Libatkan guru atau fasilitator pendidikan sebagai pengarah permainan, dan pastikan mereka memahami aturan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Libatkan juga peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam permainan, sehingga mereka dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. Pengadaan Sumber Daya

Dalam tahap ini, perlu dilakukan perhitungan sumber daya yang diperlukan untuk pelaksanaan permainan "Menghitung Biji Semangka". Sumber daya termasuk kardus sebagai dasar permainan, spidol hitam untuk membuat gambar semangka, cotton bud untuk keperluan perhitungan, dan pulpen untuk menandai atau mencatat. Pastikan semua sumber daya ini telah tersedia dan siap digunakan sebelum pelaksanaan permainan. Persiapkan dengan baik agar pelaksanaan berjalan lancar tanpa hambatan logistik.

6. Perencanaan Pengajaran

Tentukan pendekatan pengajaran yang akan digunakan selama pelaksanaan permainan. Misalnya, pengenalan permainan kepada anak-anak dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Jelaskan tujuan permainan, aturan main, dan betapa serunya pengalaman belajar melalui permainan ini. Selain itu, rancang cara memberikan bimbingan selama permainan. Pastikan ada waktu untuk menjawab pertanyaan, memberikan petunjuk tambahan, dan memberikan dukungan jika diperlukan. Pendekatan yang mendukung, positif, dan jelas akan meningkatkan pemahaman peserta didik.

7. Kerjasama Stakeholder

Dalam upaya melibatkan seluruh pihak terkait, yaitu guru, orang tua, dan siswa, libatkan mereka secara aktif dalam perencanaan. Pastikan setiap pihak memahami peran dan kontribusinya dalam mendukung pelaksanaan permainan. Informasikan guru tentang tujuan pembelajaran dan bagaimana mereka dapat mendukung kegiatan di kelas. Libatkan orang tua dengan memberikan informasi tentang permainan, serta mendorong mereka untuk mendukung anak-anak dalam aktivitas pembelajaran di rumah. Siswa juga perlu diberi pemahaman tentang tujuan permainan dan bagaimana mereka dapat berpartisipasi secara aktif. Kerjasama stakeholder ini akan

menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan menyeluruh.

8. Evaluasi Perencanaan:

Lakukan evaluasi terhadap rencana aksi yang telah disusun. Periksa apakah semua aspek telah tercakup dengan baik dan dapat mendukung pencapaian tujuan.

B. Pelaksanaan

Numerasi

Menghitung Biji Semangka (dikelas 1)



Permainan Menghitung Biji Semangka adalah kegiatan interaktif yang melibatkan anak-anak sekolah dasar dalam kegiatan belajar menghitung sambil bermain. Berikut adalah deskripsi yang lebih rinci tentang cara membuat dan mengaplikasikan permainan ini kepada anak-anak:

Bahan-Bahan yang Diperlukan:

1. Kardus atau papan karton
2. Spidol hitam
3. Cotton bud (kapas pada ujungnya)
4. Gambar semangka (animasi) tanpa biji
5. Gunting
6. Pulpen

Langkah-langkah Pembuatan Permainan:

1. Persiapan Kardus:

Siapkan kardus atau papan karton yang cukup besar untuk menempelkan gambar semangka. Tempelkan gambar

semangka (animasi tanpa biji) yang telah diprint dan di-cut sesuai bentuknya di atas kardus.

2. Mempersiapkan Alat-alat:

Gunting cotton bud menjadi dua bagian, sehingga tersisa hanya bagian cotton (kapasnya saja). Warna bagian cotton bud tersebut dengan spidol hitam. Ini akan menyerupai biji-biji semangka.

3. Menyiapkan Gambar Semangka:

Lubangi beberapa bagian dari gambar semangka menggunakan pulpen sehingga nantinya cotton bud dapat dimasukkan ke dalam lubang tersebut.

4. Mengajukan Permainan kepada Anak-anak:

Tunjukkan kepada anak-anak gambar semangka yang telah dipersiapkan. Jelaskan bahwa mereka akan bermain menghitung biji semangka.

5. Penggunaan Permainan:

- a. Berikan setiap anak sejumlah cotton bud yang telah diwarnai dengan spidol hitam.
- b. Anak-anak diminta untuk memasukkan cotton bud ke dalam lubang-lubang yang telah disediakan di gambar semangka. Setiap lubang mewakili "biji semangka".
- c. Saat anak-anak memasukkan cotton bud ke dalam lubang, mereka diminta untuk menghitung biji semangka yang sudah dimasukkan.

6. Pemantauan dan Bimbingan:

Selama anak-anak bermain, berikan bimbingan dan dorongan positif. Dukung

mereka untuk menghitung dengan benar, sambil mengapresiasi usaha mereka.

7. Penilaian dan Pemberian Reward:

Setelah selesai memasukkan semua cotton bud, periksa jumlah biji semangka yang telah dimasukkan. Berikan apresiasi kepada anak-anak yang berhasil menghitung dengan benar. Jika memungkinkan, berikan reward atau penghargaan kepada mereka yang dapat menghitung dengan tepat.

Permainan Menghitung Biji Semangka ini tidak hanya mengasah keterampilan berhitung anak-anak, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan aplikatif dalam konteks sehari-hari, memfasilitasi pemahaman konsep matematika dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar.

Permainan Menghitung Biji Semangka memiliki sejumlah tujuan dan manfaat yang relevan untuk perkembangan anak-anak sekolah dasar. Berikut adalah tujuan dan manfaat dari permainan ini:

Tujuan Permainan Menghitung Biji Semangka:

1. Mengasah Keterampilan Berhitung:

Tujuan utama permainan ini adalah untuk membantu anak-anak mengasah keterampilan berhitung mereka, mulai dari mengenali angka, menghitung satu per satu, hingga memahami konsep jumlah.

2. Mengaplikasikan Konsep Matematika dalam Konteks Nyata:

Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengaplikasikan pengetahuan matematika mereka dalam konteks yang nyata dan menyenangkan, seperti menghitung biji semangka pada gambar.

3. Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman:

Tujuan lainnya adalah untuk membantu anak-anak memperkuat daya ingat mereka terhadap angka dan meningkatkan pemahaman mereka terkait konsep kuantitas.

Manfaat Permainan Menghitung Biji Semangka:

1. Meningkatkan Minat Belajar:

Penggunaan permainan yang interaktif dan menyenangkan membantu meningkatkan minat anak-anak dalam belajar matematika.

2. Pengembangan Keterampilan Kognitif:

Anak-anak terlibat dalam proses berpikir dan memproses informasi saat mereka menghitung biji semangka, membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif seperti perhatian, memori, dan pemecahan masalah.

3. Peningkatan Keterampilan Sosial:

Bermain dalam kelompok atau dengan bantuan orang tua/guru dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, seperti berbagi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman-teman sekelas.

4. Pengenalan Konsep Matematika Secara Praktis:

Memberikan konsep matematika secara praktis kepada anak-anak dengan

mengaitkan angka dengan objek nyata, seperti menghitung biji semangka.

5. Pemberian Pengalaman Belajar yang Bersifat Multi-Sensori:

Penggunaan objek fisik (cotton bud), visual (gambar semangka), dan gerakan (memasukkan cotton bud) memberikan pengalaman belajar yang multi-sensori, yang membantu anak-anak belajar dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan.

6. Pengenalan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan:

Pada tingkat yang lebih lanjut, permainan ini dapat membantu dalam pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan saat anak-anak diminta untuk menghitung jumlah biji yang sudah dimasukkan dan yang belum dimasukkan.

Dengan tujuan dan manfaat ini, permainan Menghitung Biji Semangka bukan hanya sekadar kegiatan menyenangkan, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk membantu anak-anak dalam memahami konsep matematika secara lebih baik dan menyenangkan.

C. Evaluasi

Dalam melaksanakan evaluasi melalui wawancara terhadap peserta didik setelah pelaksanaan permainan "Menghitung Biji Semangka," tujuan utama adalah mendapatkan pemahaman langsung tentang pengalaman mereka serta respons terhadap kegiatan tersebut. Sejumlah peserta didik yang representatif dipilih untuk diwawancarai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang

secara mendalam. Misalnya, mereka diminta untuk berbagi perasaan dan kesan selama permainan, mencermati aspek-aspek yang paling dinikmati, dan menilai apakah permainan tersebut membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan berhitung.

Wawancara dilaksanakan dalam suasana santai dan mendukung ekspresi bebas peserta. Jawaban dan respons peserta dicatat, termasuk ekspresi wajah, nada suara, dan tanggapan emosional mereka.

Selanjutnya, analisis mendalam dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola umum, perbedaan, serta temuan menarik dari jawaban peserta. Hasil wawancara kemudian divalidasi dengan data evaluasi lainnya, seperti data pengukuran keterampilan berhitung dan observasi pelaksanaan permainan.

Dalam sesi umpan balik dan diskusi, peserta wawancara diberikan gambaran tentang hasil analisis dan temuan yang muncul. Kesimpulan ditarik dari wawancara tersebut untuk menilai sejauh mana permainan mencapai tujuan pembelajaran dan bagaimana pengalaman peserta didik dapat memberikan masukan konstruktif.

Hasil wawancara juga menjadi dasar untuk penyesuaian strategi pembelajaran di masa depan, dengan mempertimbangkan perbaikan atau peningkatan yang dapat diterapkan pada pelaksanaan permainan atau kegiatan serupa untuk meningkatkan dampak pembelajaran secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1: Peningkatan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas Rendah

Kelas	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi	Peningkatan (%)
1 A	45	75	67%
1 B	50	80	60%
1 C	55	85	55%

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi di kelas rendah SDN 03 Sepauk Kampus Mengajar Angkatan 6 melalui serangkaian intervensi pendidikan yang dirancang khusus untuk memperbaiki pemahaman dan keterampilan numerasi peserta didik. Literasi numerasi mencakup pemahaman konsep-konsep matematika, kemampuan berhitung, dan penerapan pengetahuan matematika dalam konteks sehari-hari. Intervensi pendidikan ini dapat melibatkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tabel 1 menyajikan rata-rata peningkatan literasi numerasi peserta didik sebelum dan setelah intervensi.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa implementasi intervensi pendidikan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Rata-rata peningkatan literasi numerasi pada setiap kelas mencapai persentase yang memuaskan, menunjukkan adanya progres yang konsisten dalam pemahaman konsep-konsep numerasi. Melalui interpretasi data, dapat disimpulkan bahwa intervensi pendidikan secara efektif meningkatkan literasi numerasi peserta didik kelas rendah. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa implementasi intervensi pendidikan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Rata-rata peningkatan literasi numerasi pada setiap kelas mencapai persentase yang memuaskan, menunjukkan adanya progres yang konsisten dalam pemahaman konsep-konsep numerasi. Hasil ini memberikan gambaran bahwa intervensi pendidikan yang

diimplementasikan secara cermat dan terarah dapat efektif dalam meningkatkan tingkat literasi numerasi peserta didik kelas rendah. Peningkatan yang tercatat memberikan indikasi bahwa metode pembelajaran aktif, penggunaan sumber belajar interaktif, program remedial, dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran berkontribusi pada hasil positif ini. Perolehan data yang konsisten dari seluruh kelas menggambarkan keberhasilan intervensi pendidikan dalam merangsang pemahaman dan keterampilan numerasi peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan Literasi



Gambar 2. Kegiatan Menghitung Biji Semangka

Peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan dalam memahami konsep-konsep numerasi, tetapi juga menunjukkan minat dan motivasi yang lebih tinggi terhadap pembelajaran matematika. Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dantes, 2021) yang mengatakan bahwa budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik memengaruhi tingkat keberhasilannya, baik di sekolah maupun dalam

kehidupan bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi penting bagi pertumbuhan intelektual peserta didik.

Hasil ini juga memberikan dukungan yang kuat untuk melanjutkan dan mengembangkan strategi intervensi pendidikan dalam meningkatkan literasi numerasi di tingkat sekolah dasar. Implementasi metode pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang produktif, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shabrina, L. M. (2022). Mengatakan Guru yang inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik bagi siswa.

Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa strategi intervensi pendidikan, khususnya melalui permainan "Menghitung Biji Semangka," dapat berhasil meningkatkan literasi numerasi peserta didik di kelas rendah. Dalam konteks literatur yang ada, temuan ini mendukung dan memperkuat urgensi penerapan metode-metode inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. penelitian Siregar (2022) yang mengulas pelaksanaan pembelajaran literasi numerasi pada siswa kelas 5B SD Negeri 101880 Aek Godang Padang Lawas Utara turut memberikan wawasan tambahan terkait implementasi praktik literasi numerasi di tingkat sekolah dasar. Begitu pula, penelitian Waldi et al. (2022) menunjukkan peran positif Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa permainan "Menghitung Biji Semangka" berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pengalaman positif yang dirasakan oleh peserta didik, terlihat

kontribusi positif terhadap pembelajaran matematika mereka secara keseluruhan. Temuan ini memberikan indikasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika. Oleh karena itu, rekomendasi penyesuaian strategi pembelajaran dapat difokuskan pada penguatan elemen-elemen yang menjadikan permainan ini menarik dan efektif, dengan tujuan untuk lebih meningkatkan dampak positifnya dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa intervensi pendidikan untuk meningkatkan literasi numerasi di kelas rendah SDN 03 Sepauk Kampus Mengajar Angkatan 6 memberikan dampak positif yang signifikan. Peningkatan literasi numerasi tercermin dalam rata-rata peningkatan yang konsisten di setiap kelas, mencapai persentase yang memuaskan. hasil ini memberikan landasan yang kuat untuk melanjutkan upaya meningkatkan literasi numerasi di tingkat sekolah dasar. Dengan memahami bahwa metode pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik mampu menciptakan lingkungan belajar yang produktif, diharapkan peningkatan literasi numerasi akan terus berlanjut untuk membentuk dasar yang kuat dalam pengembangan kemampuan matematika peserta didik di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

Dantes, N. &. (2021). Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui

model blended learning pada siswa kelas v sd kota singaraja. . *Widyalya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), , 269-283.

Nurcahyono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 1(1), , 19-29.

Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. . *Jurnal Basicedu*, 6(1), , 916-924.

Siregar, P. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5b SD Negeri 101880 Aek Godang Padang Lawas Utara. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2),, 366-376.

Waldi, A. P. (2022). Peran kampus mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi peserta didik sekolah dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284-292.