

## **Penggunaan Media Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar Inpres 09 Anggori**

**Nahrin Najib Siregar<sup>1)</sup> \*, Hermanus Y Sikoway<sup>2)</sup>, Jan H. Nunaki<sup>3)</sup>, Hengky L Wambrauw<sup>4)</sup>, Firmansyah<sup>5)</sup>, Ebeneser Waener Simamora<sup>6)</sup>, Mario Sopater Istia<sup>7)</sup>, Merry C S Romainum<sup>8)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Papua, Indonesia.

Diterima: 24 12 2023

Direvisi: 30 12 2024

Disetujui: 02 01 2024

### **Abstrak**

Artikel ini mengulas terkait inovasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang fokus pada penggunaan media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik di Sekolah Dasar Inpres 09 Anggori. Pendekatan pengabdian ini dirancang dengan tujuan mendorong perkembangan literasi numerasi pada siswa Sekolah Dasar Inpres 09 Anggori melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menghibur. Metode pengabdian melibatkan desain pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan alat permainan pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Artikel ini memberikan wawasan mendalam tentang dampak positif penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan terhadap motivasi dan pemahaman siswa terkait literasi numerasi. Selain itu, hasil evaluasi dan respons dari peserta didik dan guru terhadap implementasi media pembelajaran tersebut turut dibahas dalam artikel ini. Dengan pendekatan yang digunakan, diharapkan artikel ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dan pihak terkait untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, memperkaya proses literasi numerasi siswa di tingkat Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** inovasi pembelajaran, literasi numerasi, media pembelajaran, peserta didik, sekolah dasar

### **PENDAHULUAN**

Perguruan Tinggi wajib untuk menyelenggarakan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, selain melaksanakan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 20. Dalam pasal tersebut ditegaskan bahwa pengabdian masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika dalam mengamalkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar dari 3 pilar Tridharma Perguruan Tinggi yang harus diprogramkan dan dilaksanakan oleh Jurusan/Program Studi sebagai lembaga maupun para dosen sebagai pelaku pendidikan yang memiliki tugas profesional berupa Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan PKM ini merupakan sarana program studi (prodi) atau dosen untuk berkontribusi kepada masyarakat sesuai dengan bidang keilmuan yang dikembangkannya. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mengalirkan informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan membangkitkan berbagai aspek seperti pikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung dengan efektif menuju pencapaian tujuan pembelajaran (Ariani & Ujianti, 2021).

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [n.siregar@unipa.ac.id](mailto:n.siregar@unipa.ac.id)

Menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi peserta didik dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak peserta didik serta menghidupkan pelajaran. Pemilihan media dalam pembelajaran sangat penting karena tidak semua media sesuai dan dapat digunakan untuk membangun pemahaman peserta didik (Maflikha, 2020). Media memiliki potensi untuk mengatasi berbagai hambatan, seperti mengubah respons lambat menjadi respons yang aktif pada anak, mengatasi kesulitan dalam pembelajaran karena kelemahan pada salah satu indera, serta memfasilitasi proses belajar siswa menjadi lebih mudah. Menurut (Hilarion Jogo, 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media papan pohon penjumlahan sangat membantu peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas. Meningkatkan literasi model RME (*Realistic Mathematic Education*) literasi numerasi siswa didalam kelas maupun diluar kelas dapat memberikan pengaruh yang baik kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan dan bakat siswa masing-masing (Irfan & Yuniarto, 2023). Memberikan penjelasan secara rinci mengenai implementasi pembelajaran literasi dan numerasi dalam program Kampus Mengajar melalui kegiatan *edutainment* (Sudarso et al., 2023).

Berdasarkan temuan penulis dilapangan bahwa murid Dasar Inpres 09 Anggori belum memahami konsep pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai Pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep- konsep pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan kondisi tersebut dapat disimpulkan murid ini mengalami kesulitan dalam melakukan motivasi belajar. Adapun Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan kondisi murid tersebut.

Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu murid sebagai pembelajaran inovatif yang akan diimplementasikan pada siswa untuk belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

## **METODE**

Untuk merealisasikan tujuan yang ingin dicapai, maka pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui peninjauan secara cermat dan langsung dilapangan atau lokasi pengabdian. Dalam hal ini tim pengabdian kepada masyarakat langsung yaitu siswa dan siswi SD Inpres 09 Anggori yang berlokasi kabupaten Manokwari Provinsi Papua Barat. Di pengabdian kepada Masyarakat ini juga melibatkan mahasiswa PGSD yang berjumlah 8 orang.

2. Persiapan Sosialisasi dan Pengabdian

Bentuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat akan terkait erat dengan pembelajaran di SD dan dibagi menjadi dua kelas. Waktu yang diberikan 90 menit untuk memberikan materi kepada siswa dengan penggunaan dua media

pembelajaran, kemudian adapun media pembelajaran diberikan kepada pihak sekolah setelah pembelajaran selesai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran dilakukan secara menarik serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan dalam belajar. Pelaksanaan ini dilakukan secara beraturan dan tersusun dari perpaduan ide kreatif mahasiswa. Program ini dilakukan secara tatap muka di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian juga dapat diketahui bahwa sebagian besar kesulitan siswa dalam mengembangkan keterampilannya dalam proses belajar literasi numerasi, dengan ini kurangnya strategi pemecahan masalah siswa dan siswa tidak terbiasa dalam mengembangkan bakatnya atau kreativitas yang dimilikinya saat belajar, dapat disebabkan kurangnya model pembelajaran yang menarik yang membuat siswa mudah bosan dan tidak mudah memahami materi sehingga siswa hanya bisa mendapatkan ilmu pengetahuan melalui model pembelajaran. Materi matematika di sekolah dasar idealnya mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah tentang literasi numerasi di kehidupannya yang berkaitan dengan materi pelajaran di kelas.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Gambar Papan Jurang

Guru menjelaskan konsep pengurangan, menggunakan stik es krim sebagai alat bantu. Setelah itu, guru mengecek pemahaman siswa dengan menanyakan apakah mereka mengerti. Selanjutnya, guru memberikan soal pengurangan di papan tulis dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dengan mengangkat tangan jika mereka bisa menjawab.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Pembelajaran

Hasil akhir dari kegiatan sosialisasi pembelajaran ini adalah bahwa semua peserta, termasuk guru dan siswa SD Inpres 09 Anggori, berhasil menggunakan media pembelajaran papan jurang. Mereka juga dapat Melalui media papan jurang, siswa mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan tepat. Sebagian besar peserta dapat dengan mudah memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bialngan bulat dengan tepat. Selain itu, siswa mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan tepat

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan, kegiatan ini memberikan penekanan khusus pada peran strategis media pembelajaran dalam membentuk pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan interaktif. Media pembelajaran, sebagai perantara informasi, terbukti memiliki dampak positif dalam membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran menjadi langkah kritis, mengingat perbedaan karakteristik setiap media dan kecocokannya dengan tujuan pembelajaran. Beberapa studi kasus, seperti penggunaan media papan pohon penjumlahan dan pendekatan Realistic Mathematic Education (RME), menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi siswa. Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya di SD Inpres 09 Anggori, membawa temuan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Faktor ini dapat terkait dengan kurangnya model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami materi dengan baik. Media pembelajaran diidentifikasi sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mengatasi kondisi tertentu. Kegiatan ini telah memberikan wawasan yang komprehensif tentang pentingnya media pembelajaran, dan mengusung solusi inovatif untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa di SD Inpres 09 Anggori.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik SD Inpres 09 Anggori Provinsi Papua Barat yang telah bersedia bekerja sama dan menjadi mitra pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Irfan, M., & Yuniharto, B. S. (2023). Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Latihan Membaca dan Menulis. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 3(1), 29–35. [https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_dikdasUST/article/view/1176%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_dikdasUST/article/download/1176/635](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1176%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/download/1176/635)
- Maflikha. (2020). Media Pembelajaran Berhitung Kelas 1 SD. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2276–2282.
- Sudarso, S., Pebrianggara, A., Pramesti, F. A., Syabrina, F. A., Sulistyono, E. S., Pamesuari, I. F., & Rendianto, F. A. (2023). Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa SDN Wonorejo V Surabaya: Menggabungkan Pendidikan dan Hiburan melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal SOLMA*, 12(2), 442–458. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i2.12111>