



INOVASI PERMAINAN LITERASI DAN NUMERASI PADA PENDIDIKAN  
JENJANG SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI JALEN PONOROGO

Ani Imelia Maulida<sup>1</sup>  
Pendidikan Akuntansi  
Universitas PGRI Madiun  
ani\_2102106015@mhs.unipma.ac.id

Elly Astuti<sup>2</sup>  
Pendidikan Akuntansi  
Universitas PGRI Madiun  
ellyastuti@unipma.ac.id

ABSTRAK

Literasi adalah keterampilan yang nyata, yang secara khusus mencakup kemampuan kognitif untuk membaca dan menulis. Sedangkan Kapasitas untuk menerapkan pengetahuan matematika dan teknik operasi aritmatika dalam situasi sehari-hari disebut berhitung. Pada anak-anak di usia dini, literasi dan numerasi bukan hanya keterampilan dasar mereka juga sangat penting untuk mengembangkan pemahaman konsep, pemecahan masalah, keterampilan dan kemampuan berpikir logis. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan literasi numerasi siswa menggunakan permainan yang menarik dan mudah dipahami. Kegiatan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa misalnya, Gerakan literasi 15 menit sebelum pembelajaran, teka-teki silang matematika, Sudoku, hafalan perkalian, mendiskrisikan diri sendiri, dan menjelaskan lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan perubahan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan berhitung siswa.

Kata Kunci : Literasi; Numerasi; Sekolah; Siswa

ABSTRACT

*Literacy is a real skill, which specifically includes the cognitive ability to read and write. Meanwhile, the capacity to apply mathematical knowledge and arithmetic operation techniques in everyday situations is called numeracy. In children at an early age, literacy and numeracy are not just basic skills; they are also very important for developing conceptual understanding, problem solving, logical thinking skills and abilities. The aim of this research is to improve students' numeracy literacy skills using games that are interesting and easy to understand. This activity uses descriptive qualitative research methods. In an effort to improve students' numeracy skills, for example, literacy movements 15 minutes before learning, mathematical crossword puzzles, Sudoku, memorizing multiplication, explaining oneself, and explaining the surrounding environment. The results showed significant changes in reading and numeracy skills.*

**Keywords:** Literacy, Numeracy, students, school



## **PENDAHULUAN**

Kampus Mengajar menjadi salah satu proyek utama dari inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk meningkatkan karakter pendidikan di Indonesia dengan fokus pada satu semester penuh. Tujuan utamanya adalah melatih kemampuan berpikir kritis melalui suatu kompleksitas pembelajaran, menjadi mitra bagi pendidik dalam menyegarkan metode pembelajaran, dan mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, berkelanjutan, dan menyenangkan (Kemendikbudristek, 2023).

Rosita & Damayanti, (2021;43) mengungkapkan bahwa salah satu fungsi pengajaran di kampus adalah memberikan pembelajaran. Ini menjadi bagian dari program Merdeka yang bertujuan untuk melibatkan mahasiswa dari berbagai departemen dan institusi di seluruh Indonesia, sehingga mereka dapat berkembang secara pribadi dan membawa reformasi. Adanya tantangan pembelajaran bagi anak-anak di sekolah dasar, terutama di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan) selama pandemi, mencakup keterbatasan akses terhadap komputer dan telepon pintar. Oleh karena itu, pendidik harus menjadi inovatif dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi baru.

Program Kampus Mengajar bertujuan untuk membantu mahasiswa mengubah hambatan tersebut menjadi peluang. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program Kampus Mengajar. Dalam kurikulum dua belas minggu, siswa di seluruh Indonesia diharapkan dapat berkolaborasi dan bekerja sama. Keseluruhan program ini bertujuan untuk memberikan dampak positif pada pendidikan, terutama di daerah-daerah yang menghadapi kesulitan selama masa pandemi (Shabrina, 2022).

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional bertujuan menggali potensi peserta didik agar menjadi individu yang memiliki



**THE 20<sup>th</sup> FIPA**  
**FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP**  
**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

---

iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fungsi utamanya adalah membentuk karakter dan peradaban bangsa yang tinggi, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan masyarakat.

Menurut (Akbarjono,2015) pendidikan memiliki peran sebagai tempat terwujudnya agen perubahan sosial. Kunci utama dalam upaya pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah melalui proses pendidikan. Manusia memiliki akal dan kesadaran, sehingga menjadi subjek utama pendidikan dan bertanggung jawab untuk melaksanakannya. Oleh karena itu, masyarakat perlu memiliki kemampuan untuk tumbuh dan memperkaya diri dengan Pendidikan (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021).

Literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan (a) menyelesaikan masalah praktis dalam berbagai situasi sehari-hari menggunakan angka dan simbol matematika dasar, dan (b) menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk (seperti grafik, tabel, dan bagan), serta menggunakan hasil analisis untuk meramal dan membuat keputusan. Dalam kata lain, berhitung merujuk pada kemampuan menerapkan konsep-konsep matematika dan operasi aritmetika dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di tempat kerja, di rumah, maupun selama interaksi dengan masyarakat, serta interpretasi data kuantitatif yang ada di sekitar kita. Keterampilan ini tercermin dalam tingkat keakraban seseorang dengan angka dan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari (Han et al., 2017).

Menurut Andreas Schleicher dari OECD, Kemampuan berhitung dianggap sebagai bentuk pertahanan efektif terhadap masalah pengangguran, pendapatan yang rendah, dan kesehatan yang buruk. Keahlian berhitung menjadi esensial dalam berbagai aspek kehidupan, meliputi lingkungan kerja, rumah, dan interaksi sosial. Dalam konteks harian, keterampilan berhitung diperlukan untuk aktivitas seperti berbelanja kebutuhan sehari-hari, merencanakan liburan, hingga mengurus pinjaman bank untuk memulai bisnis atau membangun rumah. Pengetahuan berhitung juga menjadi kunci untuk memahami situasi sosial, seperti yang terkait dengan kebersihan dan kesehatan. Pembelajaran politik dan ekonomi dalam kehidupan berbangsa juga tidak dapat dihindari, dan pengetahuan ini sering disajikan dalam bentuk grafik atau angka.



**THE 20<sup>th</sup> FIPA**  
**FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP**  
**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

---

Terlepas dari preferensi personal, penting bagi kita untuk memiliki pemahaman dalam berhitung agar dapat membuat keputusan yang akurat. Kemampuan membaca secara umum dan literasi numerasi khususnya tidak hanya mempengaruhi individu, tetapi juga memberikan dampak pada tingkat masyarakat, kemajuan negara, dan stabilitas bangsa. Kemahiran berhitung dan literasi memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan masyarakat, kemajuan ekonomi, dan kesejahteraan individu (Han et al., 2017).

SD Negeri Jalen menjadi salah satu fokus pendampingan bagi mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5. Berdasarkan data observasi dengan Kepala Sekolah serta para Guru di SD Negeri Jalen, terungkap bahwa pihak sekolah telah berupaya maksimal untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Namun, kendala muncul dalam implementasi pembelajaran yang tidak sesuai rencana akibat beberapa komponen, seperti keterbatasan sumber daya manusia. Meskipun fasilitas tersedia, sayangnya, tidak dimanfaatkan secara optimal, dengan beberapa ruangan, seperti ruang UKS, ruang kelas, kantin sekolah, dan ruang perpustakaan yang tidak digunakan.

Kondisi lingkungan sekolah yang kurang terawat juga menjadi perhatian, demikian pula dengan pemahaman literasi dan numerasi siswa yang sangat minim karena kurangnya kebiasaan dan latihan. Diperlukan kegiatan yang dapat membantu peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi dan numerasi di SD Negeri Jalen. Beberapa upaya yang dilakukan mencakup melatih siswa untuk membaca buku selama 15 menit di dalam kelas maupun di perpustakaan, serta mengadakan permainan literasi dan numerasi seperti teka-teki silang matematika, sudoku, hafalan perkalian, mendiskripsikan diri, dan estafet balon yang berisi soal tentang benda di lingkungan sekitar. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama beberapa minggu, dengan variasi kegiatan setiap minggunya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengukur kemahiran siswa dalam membaca dan berhitung sehingga pemahaman yang dipelajari dapat digunakan dalam situasi sehari-hari.

Penerapan literasi dan numerasi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep numerasi dengan lebih efektif. Guru dapat mengaitkan materi dengan dunia nyata sehingga siswa dapat melihat relevansi pembelajaran tersebut. Akibatnya, siswa akan menyadari pentingnya



menguasai literasi dan numerasi serta memahami cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka akan menemukan bahwa semakin banyak pengetahuan yang dimiliki, semakin mudah bagi mereka untuk memecahkan masalah. Untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi, Kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat penting dan harus dijaga secara konsisten (Ika & Yulia, 2023).

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan permainan literasi dan numerasi adalah deskriptif kualitatif. Strategi ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan rinci mengenai kejadian atau fenomena yang terjadi. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa dari SD Negeri Jalen, sementara objek penelitian difokuskan pada permainan literasi dan numerasi inovatif di sekolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan dua metode utama, yakni melalui observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru di SD Negeri Jalen. Observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman langsung terhadap pelaksanaan kegiatan permainan literasi dan numerasi. Sementara wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai tujuan, perencanaan, serta dampak dari kegiatan tersebut.

Pendokumentasian aktivitas Kampus Mengajar Angkatan 5 di SD Negeri Jalen menjadi mekanisme pengumpulan data yang dipilih peneliti. Rencana, pelaksanaan, dan hasil dari permainan literasi dan numerasi terdokumentasi secara komprehensif dapat dimanfaatkan untuk interpretasi hasil secara maksimal. Dengan memanfaatkan kombinasi teknik-teknik ini, diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efisiensi dan dampak positif dari kegiatan literasi dan numerasi di ruang kelas.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Belakangan ini, kekhawatiran muncul terkait kualitas sistem pendidikan di Indonesia. Tingkat pendidikan yang rendah di negara ini dipicu oleh beragam permasalahan dalam sistem pendidikan. Beberapa di antaranya mencakup kelemahan dalam manajemen pendidikan, kekurangan infrastruktur sekolah baik di perkotaan



**THE 20<sup>th</sup> FIPA**  
**FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP**  
**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

---

maupun di pedesaan, dukungan pemerintah yang kurang memadai, pola pembelajaran masyarakat, kualitas bahan ajar yang rendah, dan kurangnya kesesuaian standar evaluasi prestasi siswa. Faktor-faktor tersebut turut berperan dalam menurunkan standar pendidikan di Indonesia (Purwanto, 2021).

Siswa di Indonesia perlu meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung mereka. Hal ini dikarenakan berbagai survei nasional dan internasional secara konsisten menunjukkan bahwa perkembangan dalam kedua bidang tersebut belum signifikan dan, pada kenyataannya, cenderung memburuk dari tahun ke tahun. Masalah ini timbul karena proses pembelajaran di sekolah kurang memberikan perhatian pada literasi dan numerasi sebagai dasar berpikir. Selain itu, materi yang diajarkan kurang memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga kurang memiliki makna. (Dewi, 2023).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, sedang mengimplementasikan program Kampus Mengajar. Inisiatif ini merupakan bagian dari konsep Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan peluang kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar lingkungan perkuliahan. Dalam program Kampus Mengajar, mahasiswa akan ditempatkan di berbagai sekolah dasar di seluruh Indonesia untuk mendukung proses belajar mengajar. Tempat di mana mahasiswa berkontribusi adalah sekolah dengan akreditasi C, di mana mereka membantu dalam proses belajar mengajar, tugas administratif, dan adaptasi teknologi. (Kemedikbud, 2021).

Kegiatan Kampus Mengajar Kelas 5 ini dilakukan di SD Negeri Jalen yang berlokasi di Jl. Gajah Mada 11 RT 04/02, Desa Jalen, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Kami mengamati lingkungan belajar, kegiatan ekstrakurikuler, struktur organisasi, administrasi sekolah, dan program pengajaran.. Sekolah masih dalam kondisi yang sangat baik, dengan bangunan dan fasilitas yang memadai. Jumlah guru dan siswa sedikit serta kurang dimanfaatkan secara optimal. Ruang UKS dan perpustakaan kurang terawat, buku-buku yang berdebu dan tidak tertata, serta penataan kursi dan meja disudut kelas terlihat kurang rapi karena sedikitnya siswa. Sekolah dengan sedikit siswa membuatnya terasa sepi dan kurang terasa nuansa akademiknya.

Berdasarkan data wawancara Kepala Sekolah serta guru di SD Negeri Jalen



**THE 20<sup>th</sup> FIPA**  
**FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP**  
**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

---

mengungkapkan bahwa sekolah ini sebelumnya merupakan sekolah favorit dengan jumlah siswa yang banyak. Namun, karena adanya sekolah swasta yang berkualitas di sebelahnya, membuat masyarakat beralih pilihan. Hal ini mengakibatkan penurunan jumlah siswa, dengan total saat ini mencapai 32 siswa. Pihak sekolah telah berusaha berkoordinasi dengan mitra di sekitar untuk mendapatkan siswa dari lingkungan sekitar. Dengan jumlah siswa yang sedikit, para siswa merasa kurang antusias dan cenderung malas, juga menghadapi kurangnya perhatian dari guru.

Proses pembelajaran mengalami kendala, namun sekolah telah berusaha maksimal untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Pemahaman literasi dan numerasi minim disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia dan kurangnya pembiasaan serta latihan dari pihak guru. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan membaca dan menulis, baik di kelas tinggi maupun rendah. Tingkat disiplin siswa rendah, sulit diatur, dan lebih suka bermain daripada belajar, mengakibatkan gangguan konsentrasi selama proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar angkatan 5, kami merancang kegiatan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

### **Gerakan Literasi 15 Menit Sebelum Pembelajaran**

Setiap harinya sebelum mengikuti proses pembelajaran di sekolah, siswa diwajibkan meluangkan waktu membaca buku selama minimal lima belas menit, sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Dalam peraturan tersebut, dijelaskan bahwa buku yang harus dibaca adalah buku yang mampu menumbuhkan budi pekerti. Konsep utama dari kebijakan ini adalah untuk menjadikan kegiatan membaca sebagai kebiasaan sehari-hari. Lebih efektif menciptakan rutinitas jangka panjang melalui pelaksanaan tugas-tugas sederhana namun berkesinambungan. (Setiawan & Dewayani, 2019).

Penelitian tentang pembelajaran matematika anak usia dini sangat luas, namun masih sedikit penjelasan mengenai literasi numerasi. Kompetensi berhitung dan matematika merupakan dua konsep yang berbeda (Gerakan Literasi Nasional, 2017). Meskipun landasan keduanya sama, terdapat perbedaan dalam hal pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Bakat berhitung tidak hanya bergantung pada pemahaman matematika semata. Kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dan

prinsip matematika dalam situasi dunia nyata, terutama dalam konteks non-matematis, dikenal sebagai kemampuan berhitung (Ratnasari, 2020).

Kami memahami bahwa siswa masih sering mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, oleh karena itu diperlukan pengajaran dan bimbingan yang intensif. Langkah pertama dalam upaya meningkatkan literasi dan numerasi ini sangatlah mudah: menyediakan area membaca di setiap ruang kelas, dan mendorong praktik membaca buku selama lima belas menit sebelum kelas dimulai. Referensi buku yang digunakan diambil dari perpustakaan. Selain itu, kami melakukan pembenahan dan penataan ulang ruang perpustakaan agar terlihat bersih dan nyaman, menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran. Tujuan dari Gerakan literasi ini adalah meningkatkan minat baca siswa, meningkatkan keterampilan literasi, seperti pemahaman bacaan, kemampuan menulis, dan pemahaman konsep-konsep dasar literasi.



Gambar 1. Gerakan Literasi di Perpustakaan

### **Permainan Teka-Teki Silang Matematika**

Selain mempelajari konsep dan aturan matematika, proses berhitung juga mencakup implementasi dari pengetahuan tersebut dalam aktivitas sehari-hari oleh murid. Salah satu contohnya adalah Ketika murid berlatih menyelesaikan teka-teki silang matematika dalam kelompok bersama dengan kelas lain. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengerjakan keterampilan pemecahan masalah kepada murid, mendorong kerja sama di antara mereka meningkatkan kemampuan berhitung dan pemahaman tentang konsep matematika, serta memberikan pengalaman bermain matematika yang menarik dan menyenangkan. Mekanisme bermain bersama teman di luar kelas meningkatkan keaktifan siswa menjadi dalam proses pembelajaran.

Pengembangan teka-teki silang matematika ini, bertujuan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran matematika dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik. Penyelesaian teka-teki silang matematika dapat membantu peningkatan

fokus siswa, tenang, dan nyaman, serta meningkatkan daya ingat. Menurut Khalilullah (2012), teka-teki silang membantu otak beradaptasi dengan pembelajaran secara santai, efeknya adalah merangsang kembali saraf otak dan menyegarkan memori, yang pada akhirnya memfasilitasi kinerja otak dalam kondisi optimal. Siswa didorong untuk menyelesaikan teka-teki silang matematika yang telah dipersiapkan dengan cermat, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika. Permainan teka-teki silang matematika melibatkan penggunaan templat persegi panjang dengan kotak-kotak berwarna dan dua jalur: satu vertikal dan satu horizontal (Hakim, 2019).

Persiapan sebelum menjalankan aktivitas pengerjaan soal teka-teki silang matematika dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penentuan Kelompok:
  - Siswa melakukan kegiatan berhitung untuk mendapatkan angka tertentu.
  - Masing-masing siswa membentuk kelompok sesuai dengan angka yang diperoleh.
2. Pembentukan Barisan:
  - Setelah kelompok terbentuk, siswa membentuk barisan berdasarkan urutan angka, di mana siswa dengan angka paling kecil berada di depan dan seterusnya.
  - Siswa yang berada paling depan kelompok memakai sarung, yang nantinya akan disalurkan ke teman di belakangnya.
3. Penyaluran Sarung:
  - Proses salur sarung dimulai dari siswa paling depan hingga mencapai siswa paling belakang dalam kelompok.
  - Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan kerjasama dan keterlibatan semua anggota kelompok.
4. Pemilihan Tempat dan Pengerjaan Soal:
  - Setelah sukses dengan penyaluran sarung, siswa memilih tempat yang telah disiapkan untuk mengerjakan soal teka-teki silang matematika bersama-sama.
  - Soal teka-teki silang matematika dapat dipecahkan oleh seluruh anggota kelompok secara kolaboratif.
5. Pengecekan Hasil Bersama:
  - Setelah selesai mengerjakan soal, kelompok membandingkan dan mencocokkan jawaban.
  - Kelompok yang memiliki skor paling banyak akan diumumkan sebagai pemenang.



Gambar 2. Siswa mengerjakan Teka-teki silang matematika

### Permainan Sudoku

Nama Sudoku ini berasal dari “suji wa dokushin ni kagiru” yang merupakan Bahasa Jepang untuk “angkanya harus tetap tunggal”. Diketahui bahwa permainan ini sudah dikenal di Perancis pada tahun 1800-an. Sudoku adalah permainan matematika karena angka digunakan untuk memainkannya. Papan sudoku adalah angka 9x9 meja diisi dengan angka 1, 2, sampai 9, yang telah diparticipasi menjadi sembilan 3x3 blok sedemikian rupa (Oscar Vega, 2011).

Cara yang berbeda untuk memahami matematika adalah dengan memanfaatkan permainan "Sudoku" sebagai alat untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Permainan "Sudoku" merupakan salah satu permainan digital pada saat ini yang banyak sekali anak-anak maupun remaja yang menggunakannya untuk bersenang-senang. Menurut Suciati (2020) Pendekatan ini melibatkan penyampaian informasi dan pembelajaran dengan cara yang menarik agar siswa dapat fokus pada proses pembelajaran mereka. Pelibatan siswa agar berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep, teknik, dan prinsip matematika sambil menciptakan dampak yang berkesan. Guru dapat memanfaatkan permainan "Sudoku" sebagai sarana untuk memperkuat keterampilan berpikir kreatif dan membantu siswa dalam mengekspresikan diri (Utami & Susilo, 2024).

	7			2			4	6	
	6						8	9	
2			8				7	1	5
	8	4		9	7				
7	1						5	9	
			1	3		4	8		
6	9	7			2			8	
	5	8					6		
4	3			8			7		

Gambar 3. Contoh Permainan Sudoku

Tujuan dari permainan sudoku ini adalah agar siswa belajar memecahkan masalah teka-teki menggunakan logika, melatih keterampilan berhitung, dan membantu meningkatkan keterampilan pemahaman ruang dan urutan karena sudoku berguna dalam pemahaman matematika dan aplikasinya di kehidupan sehari-hari. Persiapan sebelum menjalankan aktivitas pengerjaan soal sudoku dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pembentukan Kelompok:
  - Siswa melakukan kegiatan berhitung untuk memperoleh angka tertentu.
  - Setiap siswa membentuk kelompok berdasarkan angka yang mereka peroleh.
2. Organisasi Barisan:
  - Kelompok siswa membentuk barisan berdasarkan urutan angka, dengan siswa berangka terkecil ditempatkan di depan, dan seterusnya.
  - Siswa yang berada di paling depan kelompok mengenakan penutup mata, sedangkan anggota lainnya membimbing.
3. Proses Pengambilan Soal:
  - Siswa mengambil soal; kelompok yang lebih cepat dalam pengambilan soal dapat langsung memulai pengerjaan.
4. Pengecekan Hasil Bersama:
  - Setelah semua kelompok menyelesaikan soal Sudoku, dilakukan pengecekan bersama. Siswa yang meraih skor tertinggi akan diumumkan sebagai pemenang.



Gambar 4. Permainan Sudoku

### **Hafalan Perkalian**

Salah satu aspek pembelajaran yang harus diterapkan adalah kegiatan berhitung, terutama saat memahami penggunaan rumus-rumus tertentu. Berhitung, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika, merupakan sumber pengetahuan yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Tidak heran jika sebagian orang menganggap materi ini sebagai tantangan yang lebih kompleks. Hal ini juga tercermin dalam dunia akademis, di mana banyak siswa merasa bahwa matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang menantang. Fakta bahwa sebagian besar siswa di suatu sekolah memiliki nilai matematika yang rendah menjadi indikasi akan hal tersebut. Oleh karena itu, pendekatan bimbingan belajar yang efektif tetap penting untuk meningkatkan nilai ujian aritmatika siswa, bahkan di tingkat pendidikan lanjutan (Andi Quraisy et al., 2022).

Perkalian dan pembagian adalah operasi hitung dasar dalam matematika setelah penjumlahan dan pengurangan. Kedua Operasi ini memiliki dampak yang signifikan pada pemahaman materi matematika. Untuk itu, siswa harus menguasai kedua operasi ini dengan baik. Kurangnya pemahaman siswa terhadap operasi perkalian dan pembagian bisa disebabkan oleh kurangnya atau ketidakcocokan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Handayani, 2020).

Pemahaman yang kurang tentang konsep dasar perkalian dan pembagian dapat menghambat proses pembelajaran. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menghafal perkalian dan kehilangan minat untuk belajar. Beberapa di antara mereka bahkan mungkin belum menguasai perkalian sederhana 1 sampai 10 dan memerlukan bimbingan lebih intensif. Untuk mengatasi masalah ini, kami telah menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya menggunakan metode jarimatika. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dan kemudahan pembelajaran perkalian. Kami memulai dengan perkalian sederhana dari 1 hingga 5, menggunakan jari manis dan ruas jari manis pada tangan siswa. Siswa merespon dengan baik terhadap metode ini dan dengan mudah memahami serta mempraktekannya.

Langkah selanjutnya adalah memperkenalkan perkalian dari 6 hingga 10. Pada tahap ini, beberapa siswa mengalami sedikit kesulitan karena angka yang dikalikan menjadi lebih besar. Namun, hasil observasi di lapangan menunjukkan antusiasme siswa tetap tinggi, dan mereka tetap berusaha untuk memahami konsep perkalian jarimatika.

Kami memberikan soal kepada siswa untuk berlatih perkalian di depan kelas, sehingga mereka aktif berpartisipasi dan bersaing untuk menjawab dengan cepat. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menjamin bahwa mereka dapat menggunakan ide-ide matematika secara lebih efektif dalam kehidupan nyata. Maksud dari pendekatan pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengatasi tantangan mereka dalam memahami dan menguasai perkalian dengan mudah dan menyenangkan.



Gambar 5. Mempraktekan perkalian dengan metode jarimatika



Gambar 6. Siswa mengerjakan soal perkalian

### Permainan Literasi Mendiskripsikan Diri dan Estafet Balon

Menurut Fitriani & Maharani (2019), terdapat perubahan penting dalam praktik bermain anak kecil. Permainan komputer dan elektronik saat ini telah mengambil alih pasar permainan anak-anak; permainan ini terutama diimpor dan tersedia online. Permainan berbasis kearifan lokal lambat laun semakin berkurang dan hilang, digantikan oleh permainan berbasis internet. Untuk itu diperlukan upaya pelestarian permainan tradisional. Permainan tradisional seperti cublak-cublak suweng, gobak sodor, petak umpet, jamur, congklak, dan lain-lain dapat meningkatkan keterampilan sosial, kekurangan teman, merasa tidak nyaman, dan menyendiri (Mustakimah & Mu'amamah, 2021).

Pada kegiatan literasi ini, kami mengadakan serangkaian permainan yang melibatkan diskripsi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Awalnya, siswa diminta untuk mendeskripsikan dirinya dengan mencantumkan kelemahan dan keunggulan, yang kemudian ditulis di kertas. Selanjutnya, setiap siswa akan membacakan deskripsi dirinya di depan kelas dengan sistem bergantian menggunakan spinner.

Permainan selanjutnya adalah mendiskripsikan lingkungan sekitar. Sebelum menjelaskan, siswa dihadapkan pada tantangan membawa balon dari arah timur ke barat dalam kelompok masing-masing. Balon tersebut berisikan pertanyaan tentang berbagai benda, jenis pekerjaan, dan alat transportasi. Siswa kemudian menjelaskan dan mendiskripsikan jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Tujuan dari kedua permainan ini adalah meningkatkan pemahaman diri siswa, melatih kemampuan berkomunikasi, membangun kepercayaan diri, dan meningkatkan wawasan siswa tentang lingkungan sekitar.

Pada kegiatan ini, siswa berhasil mendeskripsikan diri mereka dengan baik serta mampu mengetahui perbedaan-perbedaan sifat di antara teman-teman mereka. Mereka dapat mengekspresikan diri dengan percaya diri, dan permainan berjalan dengan lancar karena seluruh siswa sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Dukungan dari guru turut melengkapi kelancaran pelaksanaan kegiatan tersebut.



Gambar 7. Permainan mendiskripsikan diri



Gambar 8. Permainan Literasi Estafet Balon

## SIMPULAN

Program kampus mengajar merupakan konsep yang positif yang telah mengubah tata kelola pendidikan dan memberikan keuntungan bagi siswa serta sekolah tempat mereka berada. Upaya peningkatan literasi dan numerasi memiliki peran kunci dalam meningkatkan keterampilan siswa. Gerakan literasi selama 15 menit sebelum pembelajaran, sudut baca, permainan literasi mendeskripsikan diri, dan estafet balon merupakan strategi efektif untuk memupuk kebiasaan membaca dan menciptakan budaya membaca positif di SD Negeri Jalen. Kegiatan-kegiatan ini juga membantu guru mengoptimalkan proses pembelajaran.

Sementara itu, dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung siswa di SD Negeri Jalen, dilakukan kegiatan permainan teka-teki silang matematika, sudoku, dan hafalan perkalian. Kegiatan ini tidak hanya membuat siswa memahami konsep matematika secara mudah dan menyenangkan, tetapi juga memungkinkan mereka menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah pertama, waktu pelaksanaan program yang singkat, sehingga tidak memungkinkan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari program literasi dan numerasi yang sudah dilaksanakan. Kedua, jumlah



siswa yang terlibat dalam penelitian ini relatif sedikit, sehingga mengurangi keefektifan interaksi yang diharapkan dari program tersebut.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan program yang lebih interaktif dan melibatkan kolaborasi yang intensif dengan Bapak/Ibu Guru. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa program yang sudah diimplementasikan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penting untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala setelah program berakhir, guna memahami dampak jangka panjang serta penyesuaian yang diperlukan untuk peningkatan keberhasilan program.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Quraisy, Ilhamuddin, I., Gaffar, A., Mahmud, R. S., Syahrir, A. A., & Muzaini, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Metode Jarimatika Dan Perkalian Cepat Bagi Siswa Smp. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 286–293. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.248>
- Dewi, R. S. (2023). *Analisis Bahan Ajar Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. 06(01), 9257–9267.
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Hakim, A. R. (2019). Teka Teki Silang Matematika Untuk Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Seminar & Conference Proceedings of UMT, 2017*, 125–134.
- Han, W., Susanto, Dicky., Dewayani, Sofie., Pandora, Putri., Hanifah, Nur., Miftahussururi., Nento, M. Noorthertya., & Akbari, Q. Syahriana. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud.*, 8(9), 1–58.
- Kemedikbud. (2021). Panduan Program KM Angk. 1. *Panduan Kampus Mengajar*, 1.
- Mengajar, K., Di, A., & Makassar, K. (2023). *Penguatan Literasi Dan Numerasi Pada Program*. 4(2), 4202–4207.
- Mustakimah, M., & Mu'amamah, S. (2021). Upaya Membentuk Karakter Percaya Diri dan Kreatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jamuran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 35–52. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6613>
- Oscar Vega. *Department of Mathematics. College of Science and Mathematics Centennial Celebration. California State University, Fresno. May 13.* (2011).
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>



**THE 20<sup>th</sup> FIPA**  
**FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP**  
**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

---

- Setiawan, R., & Dewayani, S. (2019). *Seri Manual GLS, Variasi Kegiatan 15 Menit Membaca di Sekolah*. 1–2.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Utami, N. A., & Susilo, B. E. (2024). *Media Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Sudoku : Systematic Literature Review*. 7, 489–495.

