



Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning

Dika Novan Ramadhan^{1✉}, Hardika Dwi Hermawan², Nisa Dwi Septiyanti³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

³Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Indonesia

✉ Korespondensi Penulis

Dika Novan Ramadhan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

a710200065@student.ums.ac.id

doi: 10.56972/jikm.v3i1.81

Submit: 7 Februari 2023 | Revisi: 11 April 2023 | Diterima: 14 April 2023

Dipublikasikan: 17 April 2023 | Periode Terbit: April 2023

Abstrak

Program Kampus Mengajar adalah salah satu program unggulan yang diadakan oleh Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dilaksanakan oleh mahasiswa untuk membantu proses pembelajaran yang ada di SD maupun SMP di tempat 3T. Penelitian ini dibuat dengan tujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran guna membantu semangat belajar siswa dalam meningkatkan daya membaca, menulis serta menghitung di SDN 04 Kemuning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru pamong, guru kelas dan siswa, sedangkan untuk objek penelitian ini akan berkaitan dengan implementasi inovasi, motivasi serta budaya literasi numerasi "Game Calistung". Hasil penelitian di SDN 04 Kemuning diketahui bahwa guru dalam pembelajaran program Calistung menggunakan metode yang beraneka ragam, selain itu media dan tempat pembelajaran yang digunakan juga bervariasi. Implementasi literasi menggunakan buku perpustakaan keliling, buku bergambar, angka huruf yang bergambar dan juga media elektronik seperti gawai yang berisikan game edukasi berupa literasi dan numerasi.

Kata Kunci: calistung, literasi numerasi, media pembelajaran

1. Pendahuluan

Sesuai dengan kebijakan Kemdikbudristek, Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) mulai disusun

dan diberlakukan pada tahun 2020. Salah satu kunci keberhasilan dari implementasi kurikulum MBKM di perguruan tinggi dengan mengupayakan

proses pembelajaran lebih otonom dan fleksibel sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang inovatif, realistis, variatif, dan bebas bagi mahasiswa (Baharuddin, 2021).

Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 5 Tentang Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan. Bangsa Indonesia tidak hanya membutuhkan generasi yang memiliki keterampilan dalam membaca dan menulis. Akan tetapi, untuk menjadi bangsa yang maju, bangsa Indonesia harus mampu menciptakan generasi yang memiliki kecakapan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu upaya untuk mewujudkan generasi peradaban yakni dengan menggalakkan budaya 3 literasi bangsa. (Ana Shakirah, 2021).

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi mendasar yang memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Dalam bidang pendidikan khususnya jenjang pendidikan dasar, kompetensi literasi dan numerasi dijadikan sebagai fokus dalam pembelajaran dan ditetapkan sebagai standar kompetensi yang wajib dimiliki oleh peserta didik. Literasi dan numerasi dapat menjadi bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan kehidupan di luar kelas. Dalam jangka waktu yang panjang literasi numerasi memberikan pengaruh pada keterampilan siswa dan menunjang masa depan siswa (Wardhani et. al., 2022). Namun faktanya,

kompetensi literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia masih rendah dan pendidikan juga belum berkembang sebagaimana mestinya, sehingga tertinggal jauh dari negara lain. Rendahnya kompetensi tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh CSSU (*Central Connecticut State University*) di tahun 2016 yang menunjukkan bahwa dari sejumlah 61 negara, Indonesia berada di urutan ke-60 dalam *The World's Most Literate Nations* (Meliyanti dkk., 2021)

Budaya Literasi mempunyai korelasi dengan kualitas pada suatu bangsa. Kebiasaan membaca, menulis seseorang akan mempunyai pengaruh terhadap wawasan, intelegensi dan perilaku seseorang. Oleh karena itu, budaya literasi dapat dijadikan sebagai tumpuan dalam peningkatan nilai sumber daya manusia. Literasi pun juga berkaitan dengan kecakapan untuk mengidentifikasi, menciptakan, menggunakan dan mengevaluasi suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Mendikbud (2020), berhitung adalah kemampuan memecahkan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan penalaran konseptual, fakta, prosedur, dan alat matematika untuk menciptakan individu yang dapat menjelaskan kegunaan matematika dalam kehidupan (Latifah & Rahmawati, 2022). Tujuannya adalah untuk menggerakkan kemampuan siswa dalam penerapan aritmatika sedemikian rupa sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan masalah

dalam kehidupannya dengan bantuan aritmatika. Tujuan aritmatika adalah untuk menyempurnakan dan memperkuat pengetahuan dan keterampilan matematika siswa, serta kemampuan matematika dalam menafsirkan angka, tanggal, tabel, grafik dan bagan.

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan pikirannya serta mengoperasikan teknologi digital secara optimal (Akbar & Anggraeni, 2017). Penalaran mengacu pada analisis dan pemahaman suatu pernyataan melalui manipulasi simbol matematika atau bahasa dalam kehidupan sehari-hari, tertulis atau lisan, seperti yang dikemukakan oleh Ekowati et al., (2019). Tujuan literasi berhitung adalah untuk memetakan kemampuan minimal peserta dalam literasi dan berhitung (Patriana et al., 2021). Dalam pembelajaran, siswa harus dibimbing dalam berpikir kritis dan analitis. Untuk melakukan ini, guru harus sering menyediakan bahan bacaan atau teks bacaan, yang diulas dan dibedah oleh siswa. Membentuk dan memperkuat sumber daya manusia (SDA) agar mampu bersaing dan bekerjasama dengan bangsa lain untuk kemakmuran dan kesejahteraan negara dan bangsa (Latifah & Rahmawati, 2022).

SD Negeri 04 Kemuning merupakan sekolah dasar yang terletak di Desa Kemuning, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar ini masuk dalam kategori sekolah dasar yang terabaikan dikarenakan kurangnya guru dan juga fasilitas yang kurang memadai.

pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif dan siswa kurang semangat dalam pembelajaran. Budaya yang terdapat di sekolah pun menjadi penghalang, karena mayoritas masyarakat yang kurang memprioritaskan pendidikan, bahkan sampai kakek nenek yang mengurus cucunya sendiri untuk tetap sekolah. Bangunan di sekolah pun juga kurang memberikan ketenangan dan kenyamanan pada saat kegiatan berlangsung setiap hari, sekolah ini memiliki ruangan perpustakaan yang kurang terawat, dan juga ruangan tersebut jadi satu dengan ruang guru dan kepala sekolah. Hal ini membuat sebagian siswanya kurang memiliki kapasitas dalam hal literasi maupun numerasi. tingkat berpikir siswa yang rendah membuat konsentrasi siswa kurang baik saat pembelajaran berlangsung, akibatnya saat kelas berlangsung, ruangan terasa berisik dan banyak siswa yang hanya mementingkan bermain sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan didepan.

Permasalahan yang saya jumpai di kelas rendah sampai kelas atas di sekolah dasar pada saat pembelajaran adalah kesusahan siswa dalam membaca, menulis dan menghitung, tak lupa ada juga siswa yang kurang mengenal huruf, angka dan simbol. Permasalahan tersebut menjadi penghalang keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. hal tersebut seharusnya menjadi titik perhatian bersama orang tua dan juga guru yang mengajar, namun pada realitanya, orang tua siswa kurang mampu membimbing anak dan kurangnya motivasi dalam

melihatnya kemampuan anaknya, sehingga saat di sekolah siswa hanya bekal bermain tanpa ilmu yang didapat dari rumah. Sedangkan dalam lingkungan yang ada di sekolah, peningkatan karakter siswa merupakan fase lanjutan dari yang telah dipraktekan didalam rumah oleh keluarga (Shabrina, 2022). Oleh sebab itu, saya sebagai calon guru dan juga seorang pendidik diharapkan mempunyai ide kreatif agar mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menghitung terhadap pengembangan kemampuan siswa. Potensi literasi numerasi agar berkembang harus mulai diperhatikan sejak dini khususnya untuk kelas bawah.

Berdasarkan uraian permasalahan yang saya temui yaitu kurangnya kemampuan literasi dan numerasi di SD Negeri 04 Kemuning, kurangnya fasilitas yang diberikan kepada siswa untuk melatih keterampilan literasi dan numerasi, serta strategi dan metode yang digunakan guru masih kurang. Hilang meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Dari sini ditemukan rumusan masalah (1) Bagaimana pembelajaran membaca, menulis dan berhitung diimplementasikan dalam program kampus mengajar? (2) Bagaimana inovasi budaya dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa? Fokus penelitian ini lebih erat yaitu pada program kerja inovasi budaya literasi dan numerasi di SD Negeri 04 Kemuning yang disebut "Game Calistung".

Dalam penerapan inovasi budaya membaca dan berhitung "Permainan

Calistung" di SD Negeri 04 Kemuning dapat dijabarkan melalui beberapa program. Yaitu penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pelaksanaan literasi dilakukan yaitu setiap kali pembelajaran dimulai dan diakhiri selalu ada pertanyaan atau teka-teki yang berhubungan dengan aritmatika. Selain inovasi setiap kelas, terdapat pojok buku yang bertujuan untuk dibaca dan dirangkum oleh siswa, nantinya siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi dan menambah pengetahuan melalui membaca buku. Selain itu, untuk inovasi budaya lainnya di bidang berhitung yaitu pemanfaatan fasilitas school tablet, digunakan untuk media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berhitung siswa. Dengan menggunakan media platform dan game ini dapat menumbuhkan semangat dan kegairahan siswa dalam pembelajaran khususnya literasi dan numerasi, serta adaptasi teknologi.

2. Metode

Dalam penelitian ini saya menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan secara detail realita di lapangan terkait program inovasi budaya berhitung "Game Calistung" untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menghitung siswa. Subjek penelitian ini adalah warga SD Negeri 04 Kemuning yang berlangsung bersama kepala sekolah, guru kelas dan siswa. Sumber data esensial diperoleh dari wawancara

dan observasi langsung. Sedangkan sumber data ekstrinsik diperoleh secara tidak langsung, seperti pada kurikulum, RPP, kehadiran, jumlah siswa dan kurikulum yang diterapkan. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan oleh penulis melalui gradasi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode yaitu tanya jawab, observasi dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan calistung berbasis inovasi budaya berhitung dan berhitung untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menghitung siswa kelas 5 SD Negeri 04 Kemuning melalui sarana prasarana khususnya tablet sekolah. Hasil wawancara dengan topik penerapan inovasi ini menunjukkan bahwa guru kelas masih dalam tahap pengembangan awal dalam penerapan berhitung. Pelaksanaan permainan

calistung pada awal pembelajaran literasi dan aritmatika pada akhir pembelajaran setiap hari. Sedangkan yang menggunakan permainan aplikasi di tablet sekolah berlangsung seminggu sekali dan pada hari yang fleksibel. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan siswa SD Negeri 04 Kemuning dapat disajikan di bawah ini.

Selanjutnya pada bab hasil dan pembahasan juga dapat disajikan dalam bentuk tabel gambar, grafik, deskripsi verbal atau gabungan dari ketiganya. Tabel, grafik atau gambar tidak boleh terlalu panjang, terlalu besar atau terlalu banyak. Penulis harus menggunakan variasi dalam penyajian tabel, grafik, atau deskripsi verbal. Tabel dan grafik yang ditampilkan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tidak terdapat garis vertikal (tegak lurus) dan garis horizontal (datar) hanya terdapat pada bagian atas dan bawah tabel. Tabel dan gambar dapat diperkecil ukuran fontnya.

Tabel 1. Hasil Penelitian dan Tanya Jawab

Indikator	Kepala Sekolah	Wali kelas	Siswa
Budaya Literasi dan Numerasi Game Calistung	Implementasi permainan Calistung untuk budaya literasi dan berhitung pada siswa SD Negeri 04 Kemuning. Implementasi dilakukan setiap hari untuk sekolah tablet, sedangkan untuk yang menggunakan platform tablet kami berlangsung seminggu sekali dengan durasi 20-40 menit. Dan setiap pelaksanaannya menggunakan berbagai cara dan sarana.	Permainan dari Calistung dilakukan setiap hari untuk permainan atau teka-teki pada awal dan akhir pembelajaran. Dan gunakan platform tablet kami seminggu sekali untuk dapat menerapkan budaya literasi dengan aplikasi. Guru selalu mendampingi kemudian membimbing siswa yang melakukan kesalahan dan kesulitan dalam hal membaca, menulis dan menghitung soal yang diajarkan. Inovasi ini menggunakan media cetak seperti pembaca, nonfiksi, dan bahan ajar seperti matematika. Sehingga media asli dapat membantu siswa memahami, serta dapat meningkatkan dalam kemampuan literasi serta numerasi. Selain itu, guru juga harus menggunakan strategi dan juga sebuah media pembelajaran menarik perhatian dan juga mampu meningkatkan semangat siswa untuk kemampuan literasi dan numerasi siswa.	Sebelum memulai dan juga mengakhiri sebuah pembelajaran, siswa harus memperhatikan instruksi guru. Artinya, sebelum pembelajaran dimulai, guru meminta siswa membaca dari buku yang tersedia, kemudian merangkul dengan kalimat sendiri apa yang dipelajari dari buku yang dibaca tersebut. Sedangkan di akhir pembelajaran, guru memberikan soal - soal berhitung atau teka - teki dan siswa dapat langsung memberikan jawaban dengan cara mengacungkan tangan. Di platform tablet, di sisi lain, siswa dan siswi sangat antusias karena tertarik dengan aplikasi yang bergerak cenderung bermain dan belajar secara kolaboratif.

Menurut warga SD Negeri 04 Kemuning setelah dilakukan wawancara, dari perbedaan pendapat mengenai implementasi inovasi budaya permainan calistung aritmatika, literasi dan tulis, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jalur dan proses dalam implementasi inovasi tersebut. Permainan calistung untuk mencapai hasil belajar yang baik. Dan dalam proses ini

mula-mula guru harus merancang strategi dan metode serta media yang akan digunakan (Surbakti et al., 2021). Pelaksanaan inovasi ini dilakukan oleh siswa setiap hari dan seminggu sekali dengan kegiatan membaca, menulis dan berhitung secara individual. Berdasarkan pendataan yang telah dilakukan, implementasi inovasi dalam permainan berhitung calistung memiliki beberapa

perspektif yang perlu dibiasakan untuk siswa, yaitu meningkatkan keterampilan berhitung

Tabel 2. Aspek dalam Penerapan Game Calistung

Indikator	Membaca	Menulis	Menghitung
Literasi	<p>Metode: <i>Cooperative Script</i> Media: <i>Print & Application Model: CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang dipakai/ digunakan adalah <i>Cooperative Script</i>. 2. Media cetak berupa buku bacaan, pengetahuan umum, dll dan memasang tablet sekolah 3. Penggunaan model <i>CIRC</i>, dimana siswa diminta untuk membaca teks kemudian membuat kalimat sendiri dari apa yang telah dibacanya 	<p>Metode: <i>Resitation</i> Media: <i>Print</i> Model: <i>CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. realisasi dengan metode resitasi. 2. Menggunakan media cetak berupa reader, nonfiksi, dll. 3. Menggunakan model <i>CIRC</i>, dimana siswa diminta agar mau membaca bacaan kemudian memuat sendiri kalimat dari bacaan yang telah dibacanya. 	<p>Metode: <i>Demonstration</i> Media: <i>Physic object</i> Metode: <i>PBL (Problem Based Learning)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanakan dengan menggunakan demonstrasi 2. media Alat peraga matematika dan software aplikasi yang digunakan. 3. Model yang dipakai adalah pembelajaran, pada siswa mampu mengembangkan sebuah kemampuan, serta memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
Numerasi	<p>Metode: <i>Discovery</i> Media: <i>Print Object and Physic</i> Model: <i>Example - Non Ex</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi dalam penomoran dengan menggunakan metode penemuan. 2. Media yang dipakai adalah gambar tabel, grafik, diagram 	<p>Metode: <i>Discussion</i> Media: <i>Phsysic Object</i> Model: <i>Group Investigation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan sebuah penomoran dengan metode diskusi. 2. Menggunakan media berupa benda fisik seperti kendaraan, bola, kursi. 3. Model yang dignukan adalah model <i>Group Investigation</i>, dimana siswa diminta bekerja dalam kelompok serta bertgas mngidentifikasi suatu proyek tertentu. 	<p>Metode: <i>PBL (Problem Base Learning)</i> Media: <i>Phsysic Object</i> Model: <i>Talking Stick</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan sesuai metode PBL dengan diskusi kelompok. 2. Implementasi media berupa benda fisik. 3. Menggunakan trik model tngkat bicara, dimana setiap kelompok satu tongkat soal dan siswa kemudian mengerjakan soal tersebut secara bersama-sama.

Indikator	Membaca	Menulis	Menghitung
	dan blok angka.		
3.	Pada sebuah model penomoran yaitu contoh, dimana materi disajikan dalam bentuk diagram, tabel grafik dan siswa diminta untuk menganalisis dan menuliskan serta membaca dari hasil analisisnya.		

a. Manfaat Implementasi dan Pengembangan Game Calistung

Penelitian yang saya lakukan di SD Negeri 04 Kemuning, saya menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Aplikasi ini memiliki efek positif pada proses pembelajaran siswa dalam aritmatika. Melaksanakan pembelajaran pengasuhan dapat membimbing siswa untuk kreatif dan aktif, yang berujung pada hasil belajar siswa yang maksimal melalui proses kemampuan dan keterampilan siswa (Rosalinda & Rahmawati, 2022).

Pelaksanaan program inovasi permainan Calistung di SD Negeri 04 Kemuning memuat beberapa aspek yaitu aspek literasi membaca, menulis, menghitung dan numerasi membaca, menghitung, menulis.

Pada aspek literasi membaca digunakan metode resitasi yaitu guru memberikan tugas kepada siswa kemudian, siswa kemudian harus

menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab dan tepat waktu. Yakni, siswa membaca buku bacaan yang disediakan, kemudian siswa dapat meringkas dengan bahasanya sendiri. Aspek ini memiliki manfaat memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan kreatif dengan mengolah kata-kata dari sebuah teks.

Selain itu, dalam bidang literasi membaca menggunakan metode collaborative scripting, dimana siswa diminta bekerja berpasangan. Metode Collaborative scripting adalah metode penyampaian materi pelajaran kepada siswa, kemudian siswa membaca sebentar dan bergiliran menuliskan pokok-pokok pikiran bersama teman sebayanya (Harefa, 2021). Dalam menerapkan aspek ini, siswa diminta menjelaskan isi buku ajar yang dibaca temannya.

Manfaat dari cara ini adalah dapat melatih keterampilan membaca dan berbicara siswa, memungkinkan siswa

menjadi lebih aktif dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Selain itu, metode demonstrasi dapat merangsang minat belajar siswa, siswa lebih konsentrasi, dan dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal cerita. Dimana dalam pelaksanaannya guru menggunakan bahan ajar yang berupa media. Metode demonstrasi merupakan kegiatan yang menyertakan suatu peristiwa berdasarkan materi pendidikan yang diberikan kepada peserta didik agar siswa dapat dengan mudah memahami materi (Aini, 2018). Media yang dipakai pada aspek ini adalah Litimatika yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses perkalian dengan cara mengembangkan penyelesaian masalah pada perkalian.

Aspek komputasi penulisan menggunakan metode bertukar pikiran, pembelajaran pemecahan persoalan secara berkelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan ketentuan bersama. Metode tukar pikiran menurut (Febri, 2022) menyampaikan materi kepada kelompok yang mendiskusikan suatu masalah dan mengambil ketentuan bersama untuk memecahkan masalah tersebut. Benar dengan Pendapat (Supriyati, 2020), penerapan metode bertukar pikiran merupakan upaya yang efektif untuk meningkatkan keahlian siswa dalam menuangkan isi pikiran dan mengemukakan pendapat. Pelaksanaan dalam aktivitas ini adalah mencatat hasil dari bertukar pikiran berdasarkan materi. Materi yang diberikan adalah siswa diminta untuk mencatat hasil data ukuran sepatu, jumlah kendaraan, tinggi dan berat badan teman. Kelebihan

metode ini antara lain siswa dapat bernalar dengan bebas, berpikir kritis dan membangun keterampilan komunikasi. Aspek komputasi membaca penemuan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Karena siswa terlibat dalam diskusi, bertukar pendapat, membaca, yang dapat meningkatkan kerja kelompok dan membuat siswa aktif dan mudah belajar. Metode ini menggunakan media gambar yang menggugah perhatian dan rasa ingin tahu terhadap materi (Rahmawati, 2021). Sistem penggunaan metode ini adalah siswa diminta untuk menganalisis gambar yang diberikan kemudian membacakan hasilnya di depan kelas. Dengan menggunakan metode ini, beberapa siswa mampu membaca tabel dan variabel dengan baik.

Selain itu, aspek numerik dihitung dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah. Menurut (Quasi Experiments in Sociology Subjects Subject of Social Change in Class, 2019), metode pembelajaran berbasis masalah dikatakan sebagai metode yang mengembangkan konsep ilmu informasi, merancang kerangka masalah, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan terhadap masalah secara individu atau kelompok. Penerapan dari aspek ini adalah guru memberikan tugas cerita kepada peserta didik. Hasil dari metode ini adalah banyak siswa yang mampu mengerjakan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan soal.

Dalam menerapkan metode dan media inovasi budaya ini, guru mencoba menggunakan metode media yang

menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Pemanfaatan media yang berbeda dapat meningkatkan produktivitas belajar peserta didik, kemudian media pembelajaran dapat membantu wali kelas untuk memudahkan penyajian materi pembelajaran kepada siswa (Adam, 2015). Penerapan inovasi budaya literasi dan aritmatika dalam permainan Calistung memiliki kelebihan, antara lain memungkinkan sebagian siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Terlihat siswa akan terbiasa dengan implementasi inovasi ini dan budaya literasi dan numerasi akan terus meningkat di kalangan siswa SD Negeri 04 Kemuning.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penerapan literasi numerasi dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning menunjukkan bahwa guru menerapkan inovasi tersebut dan mencapai hasil yang diharapkan. Penerapan berbagai teknik pembelajaran dapat memaksimalkan minat belajar siswa, serta menjadikan siswa aktif dan kreatif. Inovasi ini memiliki banyak aspek seperti menulis, membaca dan berhitung. Dan setiap aspek guru menggunakan metode dan model serta media yang berbeda. Pelaksanaan program terjadi pada awal dan akhir pembelajaran dan adaptasi teknologi dengan tablet sekolah seminggu sekali. Media yang digunakan sangat beragam, Linguistik, buku bacaan, buku pengetahuan, kartu bergambar, papan angka. Dan dari hasil pelaksanaannya

terlihat bahwa setiap aspek pembelajaran mengalami peningkatan dan siswa sudah mulai rajin dan antusias membaca, serta mengerjakan cerita berhitung dengan media yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan keterampilan berhitung dalam permainan calistung di SD Negeri 04 Kemuning cukup berhasil.

5. Daftar Pustaka

- Aan W, Saidatul I, Kholida F. (2021). Implementasi Merdeka belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 16(2), 102-107. Doi: <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>.
- Aeni, Nurul, dan Diyah Sri Yuhandini. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI. *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 6(2), 162-174. <https://doi.org/10.33366/jc.v6i2.929>.
- Akbar, M. Firman & Filia Dila Anggraeni. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital dan Selfdirected Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 28-38. <https://doi.org/10.23917/indigeno.us.v1i1.4458>.
- Dewi, Murti Sari, Khusnul Fajriyah, and Anita Chandra DS. (2021). Analisis Implementasi Literasi Membaca Di Keluarga Terhadap Prestasi Siswa SD Negeri Kebanggan." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8(2), 266-272.

- <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1272>.
- Fatma Zuhra, dkk. (2021). Pelatihan Implementasi Literasi dan Numerasi dalam Proses Pembelajaran untuk Guru MTs. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(6), 3434-3441. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.5073>.
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Dian, L., Ndraha, M., Ndruru, K., Telaumbanua, T., Stkip, N., Selatan, N., & Selatan, I. (t.t.). (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Manper: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 176-187. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3349>.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324-1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Iriawan, S. B., & Saefudin, A. (2021). Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2021*, 37
- Julianto, R. D. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Materi Hubungan Ekosistem dengan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal PGSD*, 10(6), 1236-1247. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47137>.
- Karim, A. (2017). Pengaruh Metode Mencongak terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 151-158. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2472>.
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021-5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Manguni, D. W. (2022). Analisis Pengelolaan Sarana Prasarana Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) Tahun 2021 di SD Negeri Sukomulyo Sleman. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 9-28. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11717>.
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61-66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>.
- Muliastri. (2019). Pengutan Literasi Baru Literasi Data Teknologi dan SDM Humanisme) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 2(1):88-102. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/193>.

- Noerbella, D. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi dan Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 480-489
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *Ta'lim: Jurnal Sudi Pendidikan Islam*, 5(2), 1-19. <https://doi.org/10.52166/talim.v1i2.948>.
- Rahma A. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kemdikbud di Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi*, 1(2), 1-8. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v1i2.339>.
- Rahmawati, E., Dani, G., & Rahayu2, S. (2021). Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Media Gambar Dalam Meningkatkan Kecerdasan Ekologis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(2), 240-248. <http://dx.doi.org/10.22460/collase.v4i2.5155>.
- Rahmawati, L. d. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5022-5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>.
- Rista, K., & Ariyanto, E. A. (2018). Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 139-140. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/abdikarya/article/view/2076>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar untuk Siswa. *Jurnal Varidika*, 33(1), 54-62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>.
- 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>
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2489-2495. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.120>
- Sudigdo, A. A. (2019). Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar melalui Kunjungan Perpustakaan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1, 24-30
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Waldi, Atri., Nana, M, P., Indra, Viero, R., Dina ,M., Enjel ,M. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *JCE: Jurnal of Civic Education*,

5(3), 284-292.
<https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>.

Wardhani, Junita Dwi, dkk. (2022).
"Penguatan Keterampilan
Menstimulasi Perkembangan
Literasi, Numerasi, dan Life Skill
bagi Cikgu di Sanggar Belajar
Subang Mewah Malaysia." *Buletin
KKN Pendidikan*, 4(2), 184-193.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.21284>.