

Penerapan Inovasi Budaya *Game* Catung untuk meningkatkan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar

Ilham Basir Nur Muhammad¹, Yulia Maftuhah Hidayati², Trisna Andarwulan⁴

Universitas Muhammadiyah Surakarta¹⁻³, Universitas Brawijaya⁴

Artikel info

Article history:

Diterima: 13 Oktober 2022

Revisi: 12 November 2022

Diterima: 25 Desember 2022

Kata kunci:

Inovasi

Budaya

Game catung

Literasi

Numerasi

Abstrak

Program Kampus Mengajar yang merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang merupakan suatu kesempatan bagi para mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di SD maupun SMP di daerah 3T. Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya implementasi program inovasi budaya *Game* Catung di SDN 1 Muruh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeksripsikan implementasi inovasi literasi numerasi untuk membantu kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan melalui pembiasaan membaca, menulis, serta berhitung secara teratur dengan berbagai metode pembelajaran di SDN 1 Muruh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan siswa. Adapun untuk objek penelitian ini adalah yang berkaitan dengan implementasi inovasi budaya literasi numerasi “*Game* Catung”. Hasil penelitian di SDN 1 Muruh diperoleh bahwa guru dalam pelaksanaan program Catung menggunakan metode yang bervariasi. Selain itu, media dan sintaks pembelajaran yang digunakan sangat beragam. Implementasi literasi menggunakan buku bergambar, buku cerita, huruf angka bergambar, dan media tablet yang berisi *game* edukasi.

Corresponding Author:

Nama: Ilham Basir Nur Muhammad

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: a710190100@student.ums.ac.id

Pendahuluan

Kampus Mengajar yaitu aktivitas mengajar di sekolah di mana termasuk dari program Kampus Merdeka yang diperuntukkan bagi mahasiswa dari berbagai jurusan dan perguruan tinggi di seluruh Indonesia untuk turut serta, mengembangkan diri, sekaligus membuat perubahan peserta didik di sekolah dasar maupun sekolah menengah pertama terutama di wilayah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan). Dimasa pandemi kini mengalami hambatan dalam belajar seperti terbatasnya akses ke perangkat komputer dan *smartphone*, sedangkan guru

harus berkreasi dan beradaptasi dengan teknologi. Mereka ini nantinya akan dibantu oleh Mahasiswa Kampus Mengajar untuk merubah tantangan menjadi harapan (Shabrina, 2022).

Perlunya pengembangan dan mengelola teknologi dalam dunia pendidikan (Ariyani, et al., 2020). Keterampilan literasi sebagai kebutuhan hidup di abad 21 dikembangkan melalui pendidikan terpadu dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Literasi berhitung sangat penting untuk semua orang, terlepas dari tingkat literasi mereka. Keterampilan literasi numerasi diperlukan untuk memecahkan

masalah sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan Matematika baik simbol maupun angka. Keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk memahami Matematika, menganalisis masalah, dan memecahkan masalah dengan mudah (Patriana, dkk., 2021). Budaya literasi numerasi di Indonesia merupakan isu persoalan yang sangat menarik untuk diperbincangkan, karena budaya literasi numerasi di Indonesia masih rendah, belum sepenuhnya membudaya kalangan pelajar ataupun masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan hasil PISA Indonesia yang selalu menempati posisi di bawah (Sutama et al., 2019, 2020). Pada saat ini budaya populer sedang banyak dinikmati oleh pelajar, sehingga buku sudah tidak menjadi prioritas utama bagi kalangan pelajar. Selain itu, pelajar maupun masyarakat sekarang ini lebih mudah mendapatkan informasi dari mendengar dan berbicara dari pada membaca ataupun menulis. Sejalan berkembangnya teknologi pada saat ini berdampak kepada masyarakat untuk memilih komunikasi secara lisan menggunakan HP serta asik melihat TV dibandingkan dengan membaca (Rosalinda & Rahmawati, 2022). Literasi dalam dunia teknologi juga sangat berperan terhadap anak muda usia sekolah menengah pertama (Ayupradani, et al., 2021).

Budaya literasi memiliki hubungan dengan kualitas suatu bangsa. Kebiasaan membaca, menulis seseorang akan mempengaruhi wawasan, sifat dan perilaku seseorang. Maka dari itu, budaya literasi dapat dijadikan sebagai acuan dalam peningkatan sumber daya manusia. Selain itu, literasi berkaitan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengomunikasikan, mengatur, dan mengevaluasi suatu masalah pada kehidupan sehari-hari.

Numerasi menurut Mendikbud (2020) merupakan kemampuan yang dapat memecahkan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan berpikir konsep, fakta, prosedur, dan alat matematika untuk menciptakan individu yang dapat menjelaskan penggunaan matematika dalam kehidupan (Latifah & Rahmawati, 2022). Sehingga kemampuan siswa dalam pelaksanaan numerasi seharusnya harus digerakkan supaya siswa paham dan mampu melewati masalah dalam kehidupannya menggunakan numerasi. Tujuan numerasi adalah mengasah dan menguatkan pengetahuan dan ketrampilan numerasi dan keterampilan numerasi peserta didik dalam menginterpretasikan angka, data, tabel, grafik, dan diagram.

Literasi numerasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan pemikiran. Penalaran yang berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas yang memanipulasi simbol atau bahasa matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui tulisan atau secara lisan (Ekowati, et al., 2019). Tujuan literasi numerasi adalah untuk memetakan kompetensi minimum peserta pada aspek literasi dan numerasi (Patriana, et al., 2021). Dalam pembelajaran, peserta didik harus diarahkan untuk berpikir kritis dan analitis. Untuk mewujudkannya, guru harus sering memberikan bahan bacaan atau teks baca, ditelaah dan dibedah oleh peserta didik. Membentuk dan menguatkan Sumber Daya Manusia (SDM) hingga mampu bersaing serta berkolaborasi dengan bangsa lain untuk kemakmuran dan kesejahteraan bangsa dan negara (Latifah & Rahmawati, 2022).

SD Negeri 1 Muruh merupakan sekolah dasar yang terletak di Desa Muruh, Kecamatan Gantiwarno, Kabupaten Klaten termasuk sekolah dasar yang tertinggal karena jumlah guru dan fasilitas sekolah yang terbatas. Pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan siswa yang kurang berantusias dalam pembelajaran. Kultur yang ada di lingkungan sekolah pun menjadi penghambat, karena banyak masyarakat yang acuh tak acuh terhadap pendidikan, bahkan pendidikan anaknya sendiri. Bangunan sekolah ini juga kurang memberikan kenyamanan pada kegiatan belajar mengajar setiap harinya, sekolah ini memiliki ruangan perpustakaan yang tidak aktif bahkan ruangan tersebut dijadikan gudang sekolah. Hal itu yang membuat banyak siswanya kurang memiliki kemampuan literasi dan numerasi. Terdapat beberapa siswa yang belum bisa membaca di kelas rendah dan kurang fasih di kelas tinggi. Tingkat konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung pun kurang baik, sehingga saat pembelajaran berlangsung ruangan kelas terasa bising karena siswa tidak memperhatikan guru berbicara di depan dan hanya bermain atau mengganggu temannya.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas rendah bahkan kelas atas di sekolah dasar saat proses pembelajaran berlangsung adalah kesulitan siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung, bahkan ada pula siswa yang tidak mengenal huruf dan angka. Permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat keberhasilan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut seharusnya menjadi perhatian bersama antara guru dan orang tua siswa, namun realitanya orang tua siswa tidak membimbing anak ataupun kurang memperhatikan

kemampuan anaknya di rumah, sehingga saat di sekolah siswa merasa malas belajar dan hanya ingin bermain, dikarenakan tidak ada motivasi internal maupun eksternal. Padahal sejatinya langkah awal pengembangan karakter siswa terbentuk dalam keluarga, sedangkan dalam lingkungan sekolah pengembangan karakter merupakan tahap lanjutan dari yang sudah dilakukan di dalam rumah oleh keluarga (Shabrina, 2022). Oleh karena itu, saya sebagai calon seorang pendidik diharapkan mampu meningkatkan literasi dan numerasi terhadap perkembangan kemampuan siswa. Kemampuan literasi numerasi harus dikuasai sejak dini mungkin khususnya untuk kelas bawah sekolah dasar.

Berdasarkan uraian permasalahan yang saya temui yaitu masih kurangnya kemampuan literasi dan numerasi di SD N 1 Muruh, kurangnya fasilitas yang siswa dapatkan untuk melatih keterampilan literasi dan numerasi, serta strategi dan metode guru yang digunakan masih kurang untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Antusiasme belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode dalam pembelajaran (Intaniasari, et al., 2022; Sabardila, et al., 2020). Maka dari hal tersebut ditemukan rumusan masalahnya yaitu (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran literasi dan numerasi dalam program Kampus Mengajar? (2) Bagaimana inovasi budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Fokus penelitian ini lebih kompleks yaitu pada program inovasi budaya literasi dan numerasi di SD Negeri 1 Muruh yang bernama “*Game Catung*”.

Dalam penerapan inovasi budaya literasi dan numerasi “*Game Catung*” di SD Negeri 1 Muruh dapat diuraikan melalui beberapa program. Yaitu implementasi metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Implementasi literasi yang dilaksanakan yaitu setiap memulai pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran memberikan sebuah soal maupun teka teki yang berkaitan dengan numerasi, selain itu menginovasikan setiap kelas ada pojok buku yang bertujuan agar dibaca dan diringkas siswa yang nantinya siswa dapat meningkatkan keterampilan literasi serta mendapatkan ilmu dari membaca buku tersebut. Selanjutnya untuk inovasi budaya literasi numerasi lainnya yaitu memanfaatkan fasilitas tablet sekolah yang digunakan untuk media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan kemampuan literasi

dan numerasi siswa. Yang mana dengan menggunakan *platform* tersebut dan media *game* dapat menumbuhkan semangat serta antusiasme siswa dalam pembelajaran khususnya literasi dan numerasi serta adaptasi teknologi. Penggunaan media belajar tidak bisa dipisahkan pada saat proses pembelajaran karena media belajar mempunyai peranan penting untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran (Nurchahyo et al., 2021).

Metode

Pada penelitian ini saya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sehingga penelitian ini menjelaskan secara rinci sesuai dengan kenyataan dilapangan mengenai program inovasi budaya literasi numerasi “*Game Catung*” untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Subjek penelitian ini adalah warga sekolah SD N 1 Muruh yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas serta siswa. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara serta observasi langsung. Sedangkan sumber data sekunder didapatkan secara tidak langsung seperti buku kurikulum, RPP, presensi, jumlah siswa, serta kurikulum yang diterapkan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi serta dokumentasi. Analisis data yang penulis lakukan melalui reduksi, penyajian, serta kesimpulan. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi metode yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan inovasi literasi numerasi budaya *Game Catung* dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas 5 di SD N 1 Muruh melalui sarana prasarana khususnya tablet sekolah. Hasil dari wawancara dengan topik penerapan inovasi ini menyatakan bahwa guru kelas dalam penerapan literasi numerasi masih tergolong awal dan tahap pengembangan. Pelaksanaan *Game Catung* ini dilaksanakan setiap awal pembelajaran untuk literasi dan numerasi di akhir pembelajaran setiap harinya. Sedangkan yang menggunakan *game* aplikasi pada tablet sekolah dilaksanakan tiap seminggu sekali dan untuk harinya fleksibel. Berasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, guru kelas, serta siswa di SD N 1 Muruh ini dapat disajikan di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Indikator	Kepala Sekolah	Guru Kelas	Siswa
Budaya Literasi Numerasi <i>Game</i>	Implementasi <i>Game Catung</i> untuk	Implementasi <i>Game Catung</i>	Sebelum dimulai dan berakhirnya pembelajaran

Catung	<p>mengembangkan budaya membaca, menulis serta berhitung pada siswa SD N 1 Muruh. Pelaksanaan dilakukan setiap hari untuk <i>game</i> tanpa sarana tablet sekolah. Sedangkan yang menggunakan <i>platform</i> tablet sekolah dilaksanakan seminggu sekali dengan durasi selama 25–50 menit. Dan setiap pelaksanaan menggunakan berbagai metode dan cara yang berbeda.</p>	<p>ini dilaksanakan setiap hari untuk <i>game</i> atau teka-teki setiap awal dan selesai pembelajarannya. Dan seminggu sekali memanfaatkan <i>platform</i> tablet sekolah dalam pelaksanaan budaya literasi dan numerasi dengan aplikasi. Guru selalu mendampingi dan membimbing siswa yang melakukan kesalahan dan mengalami kesulitan dalam membaca, menulis serta menghitung dari soal yang diberikan. Inovasi ini menggunakan media cetak seperti buku bacaan, buku wawasan umum, serta alat peraga Matematika. Sehingga dengan media asli / konkret dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan literasi serta numerasi. Selain itu guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran yang</p>	<p>siswa memperhatikan perintah yang diberikan guru. Yaitu sebelum dimulai pembelajaran guru meminta siswa membaca dari buku yan tersedia kemudian meringkas apa yang telah didapati dari buku tersebut dengan kalimat sendiri. Sedangkan pada akhir pembelajaran guru memberikan soal atau teka teki numerasi dan siswa bisa langsung menjawab dengan mengangkat tangannya. Sedangkan dengan <i>platform</i> tablet siswa sangat antusias karena tertarik dengan aplikasi yang mendorong bermain dan belajar bersama</p>
--------	---	---	---

		cukup menarik perhatian dan meningkatkan semangat siswa dalam literasi dan numerasi siswa.	
--	--	--	--

Dari berbagai pemahaman mengenai implementasi inovasi budaya literasi numerasi *Game Catung* menurut warga sekolah SD N 1 Muruh setelah

wawancara dapat disimpulkan yaitu dalam pelaksanaan implementasi inovasi *Game Catung* ini memiliki beberapa cara dan proses untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Dalam proses tersebut guru harus terlebih dahulu membuat rancangan strategi dan metode serta media yang

akan digunakan (Subakti, dkk., 2021). Pelaksanaan inovasi ini dilaksanakan setiap hari dan setiap minggu sekali oleh siswa dengan kegiatan membaca, menulis dan berhitung secara individu. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, implementasi inovasi budaya literasi numerasi *Game Catung* ini memiliki beberapa aspek yang digunakan untuk meningkatkan budaya literasi numerasi siswa yaitu.

Tabel 2. Aspek dalam Implementasi Catung Kelebihan Implementasi Inovasi Budaya Literasi Numerasi *Game Catung* di SD N 1 Muruh

	Aspek		
	Menulis	Membaca	Menghitung
Literasi	<p>Metode: Resitasi Media: Cetak Model: CIRC</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi menggunakan metode resitasi 2. Menggunakan media cetak berupa buku bacaan, buku pengetahuan umum, dll 3. Dengan model CIRC dimana siswa diminta untuk membaca bacaan kemudian menulis dengan kalimat sendiri dari hasil bacaan yang dibaca 	<p>Metode: <i>Cooperative Script</i> Media: cetak dan aplikasi Model: CIRC</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan yaitu cooperative script 2. Media cetak berupa buku bacaan, pengetahuan umum, dll serta aplikasi yang dinstal di tablet sekolah 3. Menggunakan model CIRC dimana siswa diminta untuk membaca bacaan kemudian menulis dengan kalimat sendiri dari bacaan yang dibaca 	<p>Metode: Demonstrasi Media: Objek Fisik Metode: PBL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan Menggunakan Motode Demonstrasi 2. Media Diguankan Alat Peraga Matematika dan software aplikasi 3. Model yang digunakan adalah PBL, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah pada cerita kehidupan sehari-hari
Numerasi	<p>Metode: Diskusi Media: Benda fisik Model: <i>Group Investigation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi numerasi menggunakan metode diskusi 2. Menggunakan media berupa benda fisik seperti kendaraan, bola, dan kursi 3. Model yang digunakan adalah <i>Group Investigation</i> dimana siswa diminta 	<p>Model: <i>Discovery Learning</i> Media: cetak dan benda fisik Model: <i>Examples non examples</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi numerasi menggunakan metode <i>discovery</i> 2. Media yang digunakan adalah gambar tabel, grafik, bagan, dan papan angka 3. Pada model numerasi yaitu <i>xamples non examples</i> dimana disajikan materi 	<p>Metode: PBL Media: Bnda fisik Model: <i>Talking Stick</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi menggunakan metode PBL dengan berdiskusi kelompok 2. Media implementasi ini berupa benda fisik 3. Menggunakan model <i>talking stick</i> dimana setiap kelompok

	mengerjakan tugas secara kelompok untuk menentukan proyek tertentu	berupa bagan, tabel, grafik, dan siswa diminta menganalisis dan menulis serta membaca hasil analisisnya	mengambil tongkat yang mana didalamnya terdapat pertanyaan, lalu siswa mengerjakan dengan bersama-sama
--	--	---	--

Dari hasil penelitian yang saya lakukan di SD N 1 Muruh ini menerapkan beberapa metode pembelajaran yang variatif. Penerapan ini menghasilkan dampak yang baik pada proses belajar numerasi literasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang kondusif dapat menuntun siswa bersifat kreatif dan aktif, sehingga menimbulkan hasil belajar siswa secara maksimal dengan tercapainya suatu proses keterampilan dan kemampuan siswa (Rosalinda & Rahmawati, 2022). Pada penerapan program inovasi game catung di SD Negeri 1 Muruh ini terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek literasi menulis, literasi membaca, literasi menghitung, numerasi menulis, numerasi membaca, dan numerasi menghitung.

Pada aspek literasi membaca ini menggunakan metode resitasi yaitu guru nantinya akan memberikan penugasan kepada siswa, lalu siswa harus menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab dan tepat waktu. Yaitu siswa membaca buku bacaan yang sudah disediakan kemudian siswa mampu meringkas dengan Bahasa sendiri. Dari aspek ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat berkonsentrasi dan lebih kreatif dengan mengolah kata dari suatu bacaan.

Selanjutnya pada aspek literasi membaca menggunakan metode *cooperative script*, dimana siswa diminta untuk berpasangan dalam mengerjakan tugas. Metode *cooperative script* ialah suatu metode untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa, lalu siswa membaca sejenak serta menuliskan ide-ide pokok secara bergantian dengan rekannya (Harefa et al., 2020). Dalam penerapan aspek ini siswa diminta untuk menjelaskan mengenai isi buku bacaan yang telah dibaca temannya. Kelebihan dari metode ini yaitu bisa melatih kemampuan membaca dan berbicara siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bisa meningkatkan kepercayaan diri.

Selain itu metode demonstrasi juga bisa menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran, siswa lebih fokus dan bisa memudahkan siswa dalam mengerjakan soal cerita. Di mana pada implementasi ini guru menggunakan sebuah media atau bahan ajar. Metode demonstrasi merupakan suatu kegiatan yang melibatkan proses terjadinya suatu peristiwa berdasarkan materi ajar yang diberikan kepada siswa

sehingga siswa merasa mudah untuk memahami materi tersebut Kurniawan (Aeni, dkk., 2018). Media yang digunakan pada aspek ini adalah lidimatika yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam proses perkalian dengan mengembangkan memecahkan masalah pada soal cerita.

Aspek numerasi menulis menggunakan metode diskusi dengan belajar pemecahan masalah secara berkelompok untuk mencari sebuah jawaban berdasarkan keputusan bersama. Metode diskusi menurut Anggraini & Soesatyo (2015) adalah penyampaian suatu materi kepada kelompok-kelompok yang membahas suatu masalah dan membuat keputusan bersama untuk pemecahan masalah tersebut. Sesuai dengan pendapat Supriyati (2020) implementasi metode diskusi efektif sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara dan menyatakan pendapat. Implementasi dalam kegiatan ini yaitu dengan mencatat hasil diskusi berdasarkan materi tersebut. Materi yang diberikan yaitu siswa diminta untuk menuliskan hasil data jenis kendaraan, mendata ukuran sepatu teman, tinggi badan dan berat badan teman. Manfaat dari metode ini diantaranya yaitu siswa dapat bebas berpendapat, berpikir kritis, mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

Aspek numerasi membaca dengan metode *discovery* juga meningkatkan hasil belajar siswa. Karena siswa melakukan diskusi, tukar pendapat, membaca yang dapat meningkatkan kerja kelompok dan menjadikan siswa aktif serta mudah tercapainya hasil dalam pembelajaran. Metode ini menggunakan media gambar yang menarik perhatian dan keinginan ingin tahu terhadap materi tersebut (Rahmawati, dkk., 2021). Sistem penerapan metode ini adalah siswa diminta menganalisis gambar yang diberikan, kemudian membacakan hasil di depan kelas. Dengan metode ini beberapa siswa dapat membaca grafik dan kurva gambar dengan baik.

Selanjutnya, aspek numerasi menghitung menggunakan metode *problem based learning*. Menurut Hasanah, dkk. (2019), menyebutkan bahwa metode *problem based learning* yaitu suatu metode yang mengembangkan suatu informasi konsep sains, merancang kerangka permasalahan, mengumpulkan data, menganalisis data, serta menyusun kesimpulan

terkait suatu permasalahan secara individu maupun kelompok. Implementasi dalam pelaksanaan aspek ini yaitu guru memberikan soal cerita kepada siswa. Hasil dari menggunakan metode ini adalah banyak siswa yang mampu mengerjakan dan memecahkan masalah pada soal.

Dalam penerapan metode dan media dari inovasi budaya ini guru berusaha menggunakan metode dan media menarik sebagai peningkatan literasi dan numerasi siswa. Penggunaan media yang beragam dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selanjutnya media pembelajaran membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Adam, dkk., 2015). Implementasi inovasi budaya literasi dan numerasi *game* catung ini memiliki kelebihan diantaranya beberapa siswa dapat meningkatkan literasi numerasi. Dapat dilihat bahwa siswa mulai terbiasa dalam pelaksanaan inovasi ini dan akan diteruskan untuk meningkatkan budaya literasi dan numerasi pada siswa SD N 1 Muruh.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah disajikan diatas inovasi budaya literasi numerasi *Game* Catung di SD N 1 Muruh bahwa guru menerapkan inovasi tersebut dan mendapatkan hasil seperti yang diinginkan. Penerapan metode pembelajaran yang variasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa selain itu membuat siswa aktif dan kreatif. Inovasi ini memiliki banyak aspek diantaranya seperti menulis, membaca dan menghitung. Setiap aspek guru menerapkan metode dan model serta media yang berbeda. Pelaksanaan program dilaksanakan setiap awal dan akhir pembelajaran, serta adaptasi teknologi menggunakan tablet sekolah dilaksanakan sekali dalam seminggu. Media yang digunakan sangat beragam seperti litimatika, buku bacaan, buku pengetahuan, kartu bergambar, dab balok numerasi. Berdasarkan hasil pelaksanaannya dapat dilihat bahawa peningkatan setiap aspek pembelajaran, dan siswa mulai rajin dan bersemangat untuk membaca maupun mengerjakan soal cerita numerasi dengan media yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi budaya literasi numerasi *Game* Catung di SD N 1 Muruh sudah cukup berhasil.

Daftar Pustaka

- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal* (Vol. 3, Issue 2).
- Aeni, N., Yuhandini, S., & dkk (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Video dan Metode Demonstrasi terhadap Pengetahuan SADARI. *Jurnal Care* (Vol. 6, Issue 2).
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Teknologi Pembelajaran*, 4(2).
- 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>
- Nurchahyo, A., Ishartono, N., Faiziyah, N., Utami, N. S., Sari, C. K., & Aryuana, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Terintegrasi Google *Class- Room* Bagi Guru-Guru Matematika SMA/SMK Muhammadiyah Kabupaten Klaten. *Proceeding of The URECOL*, 50–57.
- Patriana, W. D., Sutarna, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Rahmawati, E., Dani, G., & Rahayu, S. (2021). Implementasi Model *Discovery Learning* Berbasis Media Gambar dalam Meningkatkan Kecerdasan Ekologis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04.
- Rosalinda, R., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Inovasi Budaya Literasi Numerasi MACATUNG di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6248–6256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3215>
- 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.v5i4.1209>

- Supriyati, I. (2020). Penerapan Metode Diskusi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1).
- Anggraini, A. E., & Soesatyo, H. Y. (2015). Pelaksanaan Metode Diskusi Kelompok Kecil dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-4 pada Materi Masalah-Masalah yang Dihadapi Bandarkedungmulyo Jombang. *Skripsi Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang, Surabaya*.
- Ariyani, I. E., Lailatul Hibatullah T, N., & Dwi, A. S. (2020). Implementasi Online Learning Model (OLM) sebagai Peningkatan Mutu Pembelajaran di Era New Normal. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 17–28.
- Ayupradani, N. T., Sofiyana, L. N., Huda, M., Nasucha, Y., & Siswanto, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Anggota Karang Taruna Tunas Harapan sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 169–174. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15696>
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 13–26. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.6602>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21–29. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Sabardila, A., Fachri, A. R., Santoso, E., Aini, N. N., Safitri, M., Putri, D. M., Damayanti, N. A., Hermawati, L., Pratiwi, A. N., & Safira, R. (2020). Peningkatan Antusiasme dan Pemahaman Siswa dalam PBM melalui Metode Talking Stick di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 56–62. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10765>
- Sutama, Narimo, S., Anif, S., Prayitno, H. J., Sari, D. P., & Adnan, M. (2020). The development of student worksheets: Questions of PISA model to analyze the ability of mathematical literacy in junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1538(1), 0–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/01206>
- Sutama, Sofia, & Novitasari, M. (2019). Analisis Kemampuan Penyelesaian Soal Matematika Berorientasi Pisa dalam Konten Perubahan dan Hubungan pada Siswa SMP. *Varia Pendidikan*, 31(1), 1–7. <http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/8898/4794>