

## **Peningkatan Numerasi SMPN 02 Solok Selatan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif**

**Dinda Lusti Amelia<sup>1</sup>, Lili Ratna Sari<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widayawara Indonesia, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Lili Ratna Sari

**E-mail:** [liliratnasari26@gmail.com](mailto:liliratnasari26@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari pengabdian ini adalah dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam hal numerasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga menjadikan siswa antusias terhadap belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi. Metode kegiatan ini diawali dari tahap rencana kegiatan, tahap pelaksanaan serta tahap perbaikan dan evaluasi. Kegiatan kampus mengajar Angkatan 7 di SMPN 02 Solok Selatan, yang kurang lebih 4 bulan sudah terlaksanakan dan berjalan baik dengan memberikan kontribusi ke sekolah. Salah satu kegiatan yang berhasil dilakukan adalah dengan melaksanakan program adaptasi teknologi untuk memberikan pembelajaran yang interaktif menggunakan proyektor agar dapat menarik minat belajar siswa terutama pada pembelajaran numerasi karena siswa banyak yang tidak suka belajar numerasi oleh karena itu kami melaksanakan pembelajaran yang interaktif agar siswa menjadi tertarik untuk belajar numerasi.

**Kata kunci** – Peningkatan Numerasi, Media Pembelajaran, Interaktif

### **Abstract**

The aim of this service is to increase students' interest in learning, especially in terms of numeracy, by using interactive learning media, thereby making students enthusiastic about learning and increasing student learning outcomes to a higher level. This activity method begins with the activity planning stage, the implementation stage and the improvement and evaluation stage. Campus activities teaching Class 7 at SMPN 02 Solok Selatan, which have been implemented for approximately 4 months and are going well by providing contributions to the school. One of the activities that was successfully carried out was implementing a technology adaptation program to provide interactive learning using a projector in order to attract students' interest in learning, especially in numeracy learning because many students do not like learning numeracy, therefore we carry out interactive learning so that students become interested in learning numeracy. learn numeracy.

**Keywords** – Numeracy Improvement, Learning Media, Interactive

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya melalui proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, pendidikan dituntut dapat menyesuaikan dengan era revolusi industri. Namun tantangan pendidikan di Indonesia yaitu mengalami kesenjangan dan ketertinggalan yang signifikan, terutama di daerah pedesaan yang terpencil atau sulit dijangkau (Panjaitan et al., 2022). Program kampus mengajar adalah kegiatan yang melibatkan guru di sekolah penugasan dan berfokus pada pengembangan inovasi teknologi pendidikan, peningkatan literasi dan numerasi siswa (Suwanti et al., 2022). Kegiatan tidak hanya sekedar membantu mengajar melainkan membantu juga dalam administrasi baik sekolah maupun kelas serta membantu para guru dalam beradaptasi dengan teknologi untuk menunjang administrasi dan proses pembelajaran yang lebih baik.

Menurut (Audie, 2019) dalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan proses mengajar. Kelima komponen ini saling berintegrasi dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Misalnya, metode yang dipilih oleh guru dapat mempengaruhi bagaimana materi disampaikan, dan media yang digunakan dapat mempengaruhi sejauh mana siswa memahami materi tersebut. Salah satu media yang mampu menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (Indartiwi et al., 2022). Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya peserta didik SMPN 02 Solok Selatan. Salah satu media yang mampu menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik yaitu menggunakan media interaktif berbasis game (Gulo & Harefa, 2022) Media game dapat disajikan dalam berbagai format, seperti Teka-teki silang, animasi, gambar yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa.

Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan individu masing-masing, memungkinkan mereka belajar dengan lebih cepat dan mandiri, serta menghindari kebosanan melalui penggunaan gambar-gambar, animasi, dan berbagai variasi soal latihan, penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi interpretasi data, serta mengkonsolidasikan informasi (Tarigan & Siagian, 2015).

SMPN 02 Solok Selatan merupakan salah satu sekolah penugasan yang ditunjuk dalam program kampus mengajar karena tingkat numerasi di SMPN 02 Solok Selatan rendah. Tujuan dari pengabdian ini adalah dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam hal numerasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga menjadikan siswa antusias terhadap belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi. Kegiatan pengabdian ini sesuai yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2024; Daffa et al., 2024; Novianti et al., 2024; Pangestu et al., 2024; Yulita et al., 2024)

## **METODE**

Kegiatan terdapat tiga metode dalam Kegiatan Kampus Mengajar di SMPN 02 Solok Selatan, sebagai berikut.

1. Tahap Rencana Kegiatan  
Melakukan observasi lingkungan SMPN 02 Solok Selatan dan Perencanaan program FKKS (Forum komunikasi dan kondisi sekolah) bersama Dosen Pembimbing lapangan dan kepala sekolah terkait hambatan di sekolah penempatan.
2. Tahap Pelaksanaan  
Pelaksanaan Program kerja dari mahasiswa kampus Mengajar Angkatan 7 di SMPN 02 Solok Selatan.

3. Tahap perbaikan atau evaluasi  
Melaksanakan perbaikan dan evaluasi seluruh kegiatan yang sudah terlaksana

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Pelaksanaan

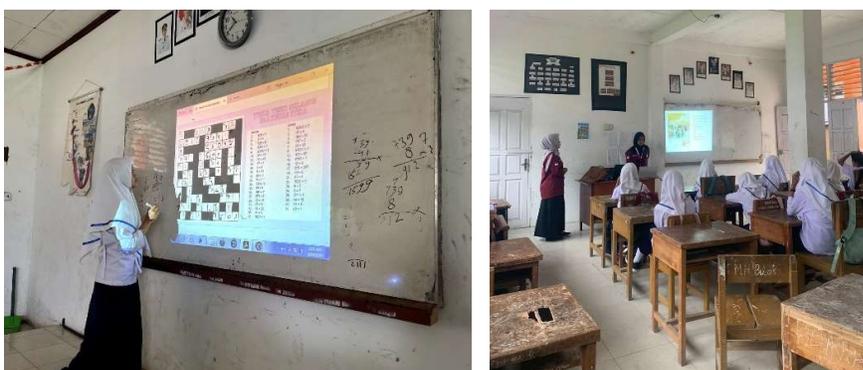
Dari observasi yang telah dilakukan baik dari wawancara maupun pengamatan lingkungan secara langsung yaitu, terdapat beberapa kekurangan pada proses pembelajaran numerasi SMPN 02 Solok Selatan yaitu pembelajaran numerasi siswa masih kurang dalam memahami materi dan sering malas juga bosan. Kurikulum yang digunakan di SMPN 02 Solok Selatan pada sudah menggunakan kurikulum Merdeka tetapi guru masih menggunakan media dan sumber pembelajaran dengan buku paket kurikulum 2013 dan buku paket kurikulum merdeka. Dari yang telah kami amati, pembelajaran numerasi belum dikembangkan dengan baik, dan optimal, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif, guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi. sehingga siswa menjadi malas dalam belajar.

### 2. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan masiswa kampus mengajar Angkatan 7 sudah membuat program kerja yang sudah disepakati oleh pihak sekolah dan dosen pembimbing lapangan. Salah satu kegiatannya yaitu peningkatan numerasi menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan berbagai alat digital yang ada, seperti permainan numerasi dengan platform *wordwall* ataupun *Quizizz*. Bentuk tantangan yang dilakukan adalah pemberian kuis atau tantangan dalam mengerjakan suatu soal yang disajikan secara berkelompok dengan pertimbangan kurangnya perangkat untuk memenuhi jumlah murid serta juga supaya melatih kekompakan dan kerja tim antar siswa, pelaksanaan program menunjukkan bahwa siswa menjadi bersemngat dalam melaksanakan pembelajaran oleh penerapan metode yang interaktif seperti adaptasi teknologi.

#### ➤ Adaptasi Teknologi

Adaptasi tekonologi berfokus pada pembelajaran berbasis Game dan pengembangan pembelajaran interaktif. Adaptasi tekonologi bertujuan untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa maupun guru untuk terbiasa dengan pengembangan teknologi. Penerapan teknologi terhadap peserta didik dengan penyampaian materi numerasi melalui media proyektor dengan metode pembelajaran game TTS perkalian dan pembagian serta pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall* seperti kuis numerasi.



Gambar 1.

Pembelajaran numerasi dengan media proyektor (Teka-teki silang)

3. Tahap perbaikan atau evaluasi

Hal yang didapatkan mahasiswa dari program kampus mengajar Angkatan 7 dari implementasi program kampus mengajar disekolah penempatan adalah mendapatkan banyak pengalaman yang luar biasa terutama dalam mengajar, lebih mampu mengendalikan emosi sehingga lebih sbar dalam menghadapi peserta didik yang sulit dikendali.

Dalam menjalankan penugasan di SMPN 02 Solok Selatan siswa siswi sangat bersemangat mengikuti seluruh kegiatan yang sudah dibuat oleh mahasiswa kampus mengajar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada kegiatan pre-test dan post-test numerasi sebagai wujud evaluasi atas membandingkan kegiatan belajar sebelum dan sesudah adanya program kampus mengajar. Berikut hasil tes AKM kelas 8 pre-test dan post-test:

**Tabel 1.**

Hasil pre-test AKM Numerasi Siswa Kelas 8 SMPN 02 Solsel

Nama Siswa	ID siswa	Skor siswa
Muhammad fatli	0083147392	10
Ali Al Jabbar Graha	0091580456	5
Muhammad Ikbar	0092310962	10
Fahrul Rizki	0093416619	25
Dimas Nur Rohman	0093995472	0
Dela fauja Sari	0094057978	20
Rangga Julian Syah	0096832913	25
Gita fahira	0097463737	25
Khanza Humaira	0097477480	40
Mutiara Sari	0097991432	10
Rendi Rahmatul Ihsan	0098429904	0
Sara Vabiola	0098478991	10
Salfhito Dwi Prasetyo	0098835155	10
Sahdam Lutfia Reza	0098843784	15
Meysakunah Putri	0102200104	15
Ayu Widiya	0103628622	20
Misbahul Anam Maulidi	0104151838	10
Rila Firyanza Kartika	0104389287	10
Mahendra Saputra	0104506283	35
Rani Anjrlita	0104915194	5
Suci Prima maisarvi	0106588876	0
Putra radtya	0106643708	0
Revan Fahreza	0107224626	0
Marisa Putri	0107559595	10
Aldfdifaa Rafiky maulana	0108549261	0
Anisa Syafitri	0109714144	0

Dari table hasil pre-test numerasi diatas dapat disimpulkan bahwa presentase siswa yang menjawab benar dari 20 soal, yang dikerjakan oleh 26 orang siswa yaiyu 12%, karena pada saat melakukan tes banyak dari peserta didik yang kurang serius dan kurang memahami juga ada Sebagian yang tidak mengikuti. Skor hasil pre-test numerasi siswa paling tinggi yaitu 40. Sedangkan skor hasil terendah yaitu 5.

**Tabel 2.**

Hasil prot test AKM Numerasi Siswa Kelas 8 SMPN 02 Solsel

Nama Siswa	ID siswa	Skor siswa
Muhammad fatli	0083147392	30
Ali Al Jabbar Graha	0091580456	50
Muhammad Ikbar	0092310962	25
Fahrul Rizki	0093416619	30
Dimas Nur Rohman	0093995472	20
Dela fauja Sari	0094057978	40
Rangga Julian Syah	0096832913	25
Gita fahira	0097463737	10
Khanza Humaira	0097477480	25
Mutiara Sari	0097991432	15
Rendi Rahmatul Ihsan	0098429904	15
Sara Vabiola	0098478991	25
Salfhito Dwi Prasetyo	0098835155	30
Sahdam Lutfia Reza	0098843784	35
Meysakunah Putri	0102200104	25
Ayu Widiya	0103628622	20
Misbahul Anam Maulidi	0104151838	20
Rila Firyanza Kartika	0104389287	30
Mahendra Saputra	0104506283	15
Rani Anjrlita	0104915194	40
Suci Prima maisarvi	0106588876	35
Putra radtya	0106643708	35
Revan Fahreza	0107224626	0
Marisa Putri	0107559595	20
Aldfdifaa Rafiky maulana	0108549261	0
Anisa Syafitri	0109714144	0

Dari tabel hasil pos-test numerasi diatas dapat disimpulkan bahwa presentasi siswa peserta didik menjawab benar dari 20 soal yang dikerjakan oleh siswa 26 orang peserta didik yaitu 30%. Skor hasil post-test numerasi siswa paling tinggi yaitu 50. Sedangkan skor terendah yaitu 10. Berdasarkan hasil tes pre-test AKM dan post-test AKM kelas yang telah dilaksanakan sebelum dan sesudah adanya program KM Angkatan 7 di SMPN 02 Solok Selatan dapat disimpulkan bahwa, Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan skor numerasi setelah pelaksanaan program KM.

## KESIMPULAN

Kegiatan kampus mengajar Angkatan 7 di SMPN 02 Solok Selatan, yang kurang lebih 4 bulan sudah terlaksanakan dan berjalan baik dengan memberikan kontribusi ke sekolah. Salah satu kegiatan yang berhasil dilakukan adalah dengan melaksanakan program adaptasi teknologi untuk memberikan pembelajaran yang interaktif menggunakan proyektor agar dapat menarik minat belajar siswa terutama pada pembelajaran numerasi karena siswa banyak yang tidak suka belajar numerasi oleh karena itu kami melaksanakan pembelajaran yang interaktif agar siswa menjadi tertarik untuk belajar numerasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami aturkan kepada yang Pertama Ibu Eva Suryani, S.Pi., M.M selaku Ketua Yayasan Widyaswara Indonesia, Kedua Bapak Dr. H. Fidel Efendi, S.Pd., MMs selaku Ketua STKIP Widyaswara Indonesia, Ketiga Bapak Esa Yulimarta, S.Pd.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keempat, Bapak Muldani Ikhsan, S.Pd selaku Guru Pamong, Keenam ibu Hazmiwati, S.Pd selaku kepala sekolah SMPN 02 Solok Selatan, Ketujuh majelis Guru, Karyawan/karyawati SMPN 02 Solok Selatan, Kedelapan Siswa/Siswi SMPN 02 Solok Selatan, Kesembilan, kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan jurnal ini, dan Kesepuluh kepada teman teman satu almameter. Dalam rangka penyempurnaan laporan ini penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritik dan saran, semoga laporan ini dapat dijadikan bahan bacaan bagi rekan-rekan dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. Y. F., Jamhur, J. S., & Sarmita, D. (2024). Peningkatan Program Sekolah dalam Menambah Produktivitas Belajar Mengajar di SDN 151/III Sungai Sikai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3033–3039.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Daffa, M., Kurniawan, W., & Aryani, Z. (2024). Upaya Mahasiswa Dalam Peningkatan Literasi dan Numerasi di SD Negeri 60/III Bento. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3018–3025.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Novianti, L., Hidayat, R., Sari, L. R., & Putra, M. A. (2024). Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Serta Manajemen Sekolah Di SDN 14 Dalam Koto Surian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3674–3682.
- Pangestu, J., Saputra, N., Sukma, R. F., Rosantia, U., Angely, W., & Marlia, A. (2024). Peningkatan Literasi dan Numerasi di UPT SDN 21 Kandang Baniah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2963–2970.
- Suwanti, V., Suastika, I. K., Ferdiani, R. D., Harianto, W., & Ketut Suastika, I. (2022). Analisis dampak implementasi program mbkm kampus mengajar pada persepsi mahasiswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 814–822.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Yulita, S. R., Dari, W., Azhari, R. Z., Hidayati, N., Azhari, A., & Aryani, Z. (2024). Peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi dan Perubahan Iklim di UPT SDN 17 Gaduang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2939–2945.