



## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KIT "ULAR TANGGA LITNUM DAN BUS FAKTOR" UNTUK MENINGKATKAN NILAI AKADEMIK DI SDN KALIPUTIH

Desty Rakhmawati \*, Husen Rezkyanto

Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

e-mail: [desty@amikompurwokerto.ac.id](mailto:desty@amikompurwokerto.ac.id) ; submitted: 7 Oktober 2024; Accepted: 29 Oktober 2024

### Abstrak

Pembelajaran di Indonesia masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran menjadi bosan sehingga menyebabkan mengantuk. Inovasi pendidikan merupakan konsep atau strategi baru yang ditemukan dan diterapkan guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan pendidikan. Ada berbagai macam bidang inovasi yang dapat dilakukan, termasuk di antaranya adalah inovasi dalam pengembangan metode, strategi, pendekatan, dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar dan berperan dalam memperjelas makna dari pesan yang disampaikan guru. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran KIT merupakan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar di sekolah. Alat bantu ini digunakan untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pada pelaksanaan kegiatan penerapan penggunaan media pembelajaran KIT menggunakan metode cooperative learning. Tahapan yang dilaksanakan selama kegiatan diantaranya tahap persiapan, tahap perancangan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya nilai akademik dapat dibuktikan dengan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Pretes yang sebelumnya rendah dan hasil dari AKM Postes mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

**Kata Kunci:** AKM; KIT; Media Pembelajaran; Metode Cooperative Learning

### PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jenjang pendidikan yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K). Sekolah Dasar adalah jenjang pertama yang harus ditempuh sebelum siswa dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut data statistik dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Pertama, belum terpupuknya minat baca sejak usia dini. Kedua, pemerataan akses fasilitas pendidikan masih belum terwujud dan kualitas sarana pendidikan minim. Terakhir adalah masih terbatasnya produksi buku di Indonesia (Witanto, 2018). Pembelajaran di Indonesia masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran menjadi bosan sehingga menyebabkan mengantuk (Hasan et al., 2021). Metode pembelajaran seperti itu sudah tidak menarik lagi karena siswa cenderung merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi dari buku teks, sehingga jarang memberikan kesempatan bagi siswa untuk



berpikir kritis dan menyampaikan pendapat (Dewi et al., 2024). Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran.

Inovasi pendidikan adalah ide, objek, atau metode yang dinilai atau dipersepsikan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau kelompok dalam masyarakat dengan tujuan untuk mencapai tujuan khusus dalam pendidikan atau mengatasi tantangan yang ada dalam konteks pendidikan (Ansori & Sari, 2020). Inovasi pendidikan adalah inovasi yang terjadi di sektor pendidikan atau inovasi yang bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam sistem pendidikan (Astuti et al., 2023). Jadi, Inovasi pendidikan merupakan konsep atau strategi baru yang ditemukan dan diterapkan guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apasaja, baik produk maupun sistem. Produk misalnya, guru menciptakan sebuah media pembelajaran, dan sistem misalnya, cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan menerapkan inovasi pendidikan, aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, harmonis, dan penuh kreativitas, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Ada berbagai macam bidang inovasi yang dapat dilakukan, termasuk di antaranya adalah inovasi dalam pengembangan metode, strategi, pendekatan, dan penggunaan media pembelajaran. Dalam perspektif pembelajaran, media merupakan sarana komunikasi yang membantu dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa dengan tujuan mencapai hasil belajar yang efektif (Hasan et al., 2021). Dalam perspektif yang lebih spesifik, media dalam pembelajaran sering didefinisikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang berfungsi untuk merekam, memproses, dan mengorganisir ulang informasi baik dalam bentuk visual maupun verbal (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan pengiriman informasi kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran agar lebih mudah dipahami (Wulandari et al., 2023).

Dalam media pembelajaran, tercakup segala aspek yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengakomodasi dan melibatkan semua indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap, saat menyampaikan materi pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat pengantar informasi yang didesain khusus untuk mencapai tujuan dalam konteks pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang mendukung terjadinya proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruangan (Purba & Harahap, 2022). Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada murid-muridnya dengan tujuan untuk menarik minat siswa agar lebih tertarik terhadap materi pelajaran tertentu (Faqih, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar dan berperan dalam memperjelas makna dari pesan yang disampaikan guru. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Dengan demikian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran KIT merupakan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar di sekolah. Alat bantu ini digunakan untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media KIT yang digunakan yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan Ular Tangga Litnum (Literasi Numerasi) dan Bus Faktor.

Media KIT ini dapat digunakan untuk mengukur nilai AKM siswa. AKM, atau Asesmen Kompetensi Minimum, adalah penilaian yang mengukur kompetensi dasar yang diperlukan oleh semua peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka



dan berkontribusi secara positif kepada masyarakat. AKM menilai dua keterampilan utama, yaitu literasi dan numerasi (kemampuan berhitung). AKM ini selain menilai kemampuan penalaran siswa pada bidang penguatan literasi (bahasa), dan perhitungan (matematika), juga mengukur terkait dengan pendidikan karakter (PPK) (Dzuhrisa & Astriani, 2024).

Dengan adanya media pembelajaran KIT dapat menarik perhatian siswa karena dapat belajar sambil bermain, oleh karena itu tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menggunakan media pembelajaran KIT sebagai sarana melihat nilai AKM siswa di SDN Kaliputih kecamatan Purwojati.

## METODE

Pada pelaksanaan kegiatan penerapan penggunaan media pembelajaran KIT menggunakan metode cooperative learning. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil siswa yang bekerja sama untuk mengoptimalkan proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Novianita, 2024). Metode ini digunakan pada saat pengujian media KIT. Adapun tahapan yang dilaksanakan selama kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Metode penggunaan media pembelajaran KIT

Adapun penjelasan dari setiap tahapan kegiatan pada gambar 1 adalah :

### **Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang dilakukan yaitu melakukan wawancara dengan guru SDN Kaliputih, selain itu melakukan observasi pada saat guru melakukan pembelajaran di kelas dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

### **Tahap Perancangan**

Tahap perancangan adalah tahap dalam pembuatan media pembelajaran KIT. Pada tahapan ini memanfaatkan barang tak terpakai seperti kertas, kardus, styrofoam, dan lain-lain sebagai bahan utama dalam pembuatan media pembelajaran KIT. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan perancangan pembuatan soal yang akan diterapkan pada media pembelajaran KIT.

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan adalah tahap inti dari kegiatan pengabdian. Pada tahapan ini media pembelajaran KIT diterapkan.



### **Tahap Evaluasi**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melihat hasil AKM Kelas Pretes dan AKM Kelas Postes serta membandingkannya. AKM menekankan literasi dan numerasi bukan sebagai bagian dari pelajaran bahasa atau matematika, melainkan sebagai kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep tersebut untuk menganalisis suatu materi. Fokusnya bukan lagi pada mata pelajaran tertentu atau penguasaan konten, tetapi pada penerapan konsep atau untuk menganalisis sebuah materi (Mahmudi & Muslih, 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari program pengabdian ini adalah sebagai berikut

### **Tahap Persiapan**

Pada tahap ini diperoleh hasil berdasarkan wawancara dan kegiatan observasi yang dilakukan bahwa dalam proses pembelajaran kepada siswa masih sebatas penyampaian materi melalui media buku. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran KIT sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa.

### **Tahap Perancangan**

Tahapan perancangan ini, peserta merancang pembuatan media KIT. Kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Proses pembuatan media pembelajaran KIT

Selain itu pada tahap ini juga dilakukan perancangan pembuatan soal yang akan diterapkan pada media pembelajaran KIT.

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahapan ini merupakan pengujian media pembelajaran KIT yang berbentuk Bus Faktor, kegunaan dari KIT ini yaitu untuk melatih siswa dalam menentukan faktorisasi bilangan. Gambar 3 merupakan pengujian media pembelajaran KIT yang berbentuk Ular Tangga Numerasi, melalui media KIT tersebut siswa dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya diantaranya mengenal diri, mengenal emosi, empati, kerjasama dan disiplin.



**Gambar 3.** Pengujian media pembelajaran KIT Ular Tangga Litnum

Selain itu dapat melatih kemampuan literasi dan numerasi dari soal yang diberikan pada saat pengujian media KIT Ular Tangga numerasi. Gambar 4 merupakan media pembelajaran KIT Bus Faktor, dengan adanya media KIT tersebut membuat siswa menjadi tertarik dengan matematika khususnya materi faktorisasi.



**Gambar 4.** Pengujian media pembelajaran KIT Bus Faktor

### **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi ini merupakan hasil yang diperoleh dari proses pengabdian ini adalah meningkatnya nilai akademik dapat dibuktikan dengan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Pretes yang sebelumnya rendah dan hasil dari AKM Postes mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat terlihat dari hasil Pretes untuk literasi dan numerasi yang terlihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Hasil AKM Kelas Pretes literasi

<b>Jumlah Soal Literasi</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase Siswa Menjawab Benar</b>
20	25	35%

**Tabel 2.** Hasil AKM Kelas Pretes numerasi

<b>Jumlah Soal Numerasi</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase Siswa Menjawab Benar</b>
20	25	33%



Dari Tabel 1 dan Tabel 2 didapatkan hasil dari penilaian AKM Kelas Pretes literasi sebesar 35% siswa menjawab soal dengan benar dan AKM Kelas Pretes numerasi sebesar 33% siswa menjawab soal dengan benar.

Hasil Postes untuk literasi dan numerasi yang terlihat pada Tabel 3 dan Tabel 4. Hasil postes adalah hasil pengujian setelah siswa menggunakan media pembelajaran KIT.

**Tabel 3.** Hasil AKM Kelas Postes literasi

Jumlah Soal Literasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Menjawab Benar
20	25	54%

**Tabel 4.** Hasil AKM Kelas Postes numerasi

Jumlah Soal Numerasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa Menjawab Benar
20	25	48%

Berdasarkan pada Tabel 3 dan Tabel 4 didapatkan hasil dari penilaian AKM Kelas Postes literasi sebesar 54% siswa menjawab soal dengan benar dan AKM Kelas Postes numerasi sebesar 48% siswa menjawab soal dengan benar. Ini menunjukkan adanya kenaikan untuk soal literasi dan numerasi.

## SIMPULAN

Kegiatan ini dapat memberikan manfaat kepada siswa karena dengan adanya media pembelajaran KIT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga nilai akademik yang ditunjukkan pada nilai AKM siswa meningkat dari sebelumnya. Adapun saran untuk kegiatan lebih lanjut hendaknya dilakukan pengembangan tentang media pembelajaran supaya menghasilkan media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan nilai akademis siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SDN Kaliputih, kecamatan Purwojati atas kesediannya sebagai tempat pelaksanaan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 133-148.
- Astuti, N. J., Aisyah, S. A., & Astuti, M. (2023). Konsep Dan Model-Model Inovasi Pendidikan. 6(2), 745-753.
- Dewi, A. K., Ayuwanti, I., & Setyawati, A. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Posing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 84-89. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5097>
- Dzuhrisa, M., & Astriani, A. S. (2024). Optimalisasi AKM: Mengasah Kemampuan Siswa di SDN 4 Tugu. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1, 17-26. <https://edp.web.id/index.php/edp/article/view/73>
- Mahmudi, M. U., & Muslih, M. (2024). Evaluasi Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di MTs Al-Utsmani Kajen Pekalongan dan Dampaknya terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Muaddib*, 2(1), 82-94. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/5505>



- Novianita, E. (2024). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Madrasah Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning. *Ayaa*, 15(1), 37-48.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27-34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>