

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA DENGAN GAME EDUKATIF PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 8 DI SMKS DHARMA BHAKTI ADY**

**Kevin Ronald Sragarta<sup>1\*</sup>, Riris Sugianto<sup>2</sup>, Lalu Jaswadi Putera<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, FKIP,

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Teknologi Mataram, Mataram, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, University of Mataram, Indonesia

\*E-mail: [kevinronaldr95@gmail.com](mailto:kevinronaldr95@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Program Kampus Mengajar termasuk program asistensi mengajar di satuan pendidikan yang berperan sebagai mitra yang membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah penugasan. Berkaitan dengan hal tersebut, keterampilan dasar mengajar perlu dikuasai mahasiswa peserta Kampus Mengajar untuk dapat memberikan dampak pada siswa terutama peningkatan kemampuan numerasi. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi dan memetakan evaluasi program kerja dari metode pembelajaran yang dilakukan selama penugasan. Upaya yang digunakan dalam kegiatan asistensi ini menggunakan metode asistensi tindakan kelas yang dilakukan tim Kampus Mengajar dengan guru dengan cara melakukan tes berupa *pre-test* dan *postes* pada siswa. Tim Kampus Mengajar bekerja sama bersama guru untuk menaikkan kemampuan numerasi siswa dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif yang telah dirancang, yaitu, implementasi *game* numerasi (Kahoot!), permainan teka-teki silang numerasi, implementasi ular tangga numerasi dan penguatan matematika (Kuis Ketuk Magic). Hasil yang didapat setelah program berlangsung terdapat kenaikan hasil belajar berdasarkan *pre-test* dan *post-test* dari Asesmen Kompetensi Minimum yang semula 15% menjadi 19%. Hal ini menyatakan bentuk keberhasilan hasil metode pembelajaran yang cukup efektif yang telah berlangsung selama tiga bulan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kampus Mengajar; Media Interaktif; Metode Pembelajaran; Numerasi.

### **ABSTRACT**

*The Kampus Merdeka (Teaching Campus) Program includes a teaching assistance initiative in educational institutions, where student participants act as partners supporting teachers in the teaching and learning process at their assigned schools. In this context, it is essential for participating students to master fundamental teaching skills to effectively contribute to student learning, particularly in enhancing numeracy skills. This program aims to identify and evaluate the implementation of learning methods used during the assignment period. The assistance approach employed is a form of classroom action support, conducted collaboratively by the Kampus Merdeka team and classroom teachers through the administration of pre-tests and post-tests. To improve students' numeracy skills, the Kampus Merdeka team applied interactive*

*learning strategies, including the use of educational games such as numeracy-based games using Kahoot!! app, numeracy crossword puzzles, snakes and ladders games with numeracy questions, and TapMagic Quiz for math reinforcement. The results showed an improvement in student learning outcomes, with Minimum Competency Assessment scores increasing from 15% (pre-test) to 19% (post-test). These findings indicate the effectiveness of the applied learning methods throughout the three-month implementation period.*

**Keywords:** *Teaching Kampus Program; Numeracy; Learning Methods; Interactive Media.*

<b>Article History:</b>	
Diterima	: 24-01-2025
Disetujui	: 20-03-2025
Diterbitkan Online	: 25-06-2025

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses yang terdiri dari berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan kehidupan sosial seseorang dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa dengan meningkatkan kesejahteraan dan kualitas sumber daya manusia untuk meningkatkan pembangunan negara. Jika proses ini dapat dilakukan secara efektif, tujuan pendidikan dapat dicapai (Widianto, 2021).

Pembelajaran merupakan garda terdepan dalam proses pendidikan sekolah. Belajar merupakan upaya sadar untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Untuk mengubah perilaku seseorang memerlukan sebuah motivasi yang cukup kuat. Salah satu komponen yang mendorong siswa untuk belajar adalah motivasi. Motivasi belajar terdiri dari dua macam, yaitu motivasi intrinsik (motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan dapat mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar) dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang timbul dari luar dan mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Kedua jenis motivasi ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Keinginan dan dorongan untuk belajar merupakan kunci keberhasilan pembelajaran (Emda, 2018).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya terjadi interaksi positif antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen yang sangat penting bagi keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran merupakan hal utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Tujuan pendidikan sangat bergantung pada seberapa efektif proses pembelajaran tersebut. Belajar, di sisi lain dapat didefinisikan sebagai perubahan yang relatif konsisten dalam perilaku individu yang disebabkan oleh pengalaman dan melibatkan pengembangan keterampilan dan sikap kognitif untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang efektif terjadi bila guru dan siswa

berinteraksi secara aktif dan tujuan dapat tercapai dalam waktu yang ditentukan (Audie, 2019).

Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan, maka menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi tugas guru maupun mitra yang terlibat sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran akan berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Semakin tinggi motivasi belajar siswa maka ilmu yang akan diserap siswa semakin mudah (Trisiana, 2020).

Kemampuan numerasi adalah kemampuan menggunakan berbagai jenis angka dan simbol dalam konteks matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis kehidupan sehari-hari, menganalisis informasi yang disajikan dalam format berbeda, dan menafsirkan hasil analisis dan kemampuan membuat prediksi. Keputusan sederhananya, berhitung adalah kemampuan menerapkan konsep bilangan dan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari (misalnya di rumah, bekerja, dan bermasyarakat) (Mahmud & Pratiwi, 2019).

Perhitungan matematika melibatkan kehidupan nyata, situasi sehari-hari di mana permasalahan sering kali tidak terstruktur dengan baik, memiliki banyak kemungkinan solusi, tidak ada solusi sempurna sama sekali, dan sering kali dikaitkan dengan faktor non-matematis yang melibatkan kemampuan untuk menerapkan konsep dan aturan matematika. Hal ini mengakibatkan siswa sulit menerima penalaran karena kompleksitas dari numerasi terlalu padat sehingga sulit untuk dipahami.

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dengan cara menerjunkan mahasiswa sebagai mitra guru untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah tertentu yang menjadi sasaran PISA (*Programme for International Student Assessment*). Perlu diketahui bahwa pada tahun 2022 Indonesia berada pada urutan 69 dari 80 negara yang terdaftar dalam program PISA. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya keefektifan metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menjadikan PR bagi seluruh mitra yang terlibat untuk memperbaiki metode pembelajaran dalam upaya menaikkan motivasi belajar siswa. Kegiatan Kampus Mengajar juga bertujuan untuk memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan di kampus dan diterapkan pada persekolahan sebagai upaya transformasi digital dan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta dalam belajar yaitu dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar juga menarik. Tujuan penggunaan media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar yaitu untuk membangkitkan minat dan keinginan baru yang dapat menarik minat peserta didik. Motivasi dan stimulasi kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media adalah salah satu pemanfaatan yang digunakan sebagai bagian dari pembelajaran yang menyenangkan. Media yang digunakan haruslah menarik perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karena dengan media yang menarik siswa akan lebih tertarik belajar (Tafonao, 2018).

Banyak berbagai macam metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, baik online maupun offline. Media yang digunakan harus memiliki banyak interaksi aktif dengan memanfaatkan segala potensi, tentunya tenaga pendidik harus melakukan observasi terlebih dahulu untuk menentukan media yang akan digunakan cocok atau tidak dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pada intinya media merupakan salah satu sarana penyampaian informasi dalam metode yang lebih efektif, media pembelajaran merupakan media komunikasi yang telah banyak digunakan karena mampu meningkatkan proses penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang dapat diterima siswa (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu, seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Pemilihan jenis media biasanya dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk menggunakannya. Jika guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan jenis media tertentu, mereka akan menghindari menggunakannya, yang pada gilirannya menyebabkan variasi jenis media yang digunakan oleh guru semakin berkurang (Aghni, 2018).

Dalam proses pembelajaran, ada lima komponen yang sangat penting: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima komponen ini saling berpengaruh satu sama lain. Dengan mempertimbangkan tiga elemen penting lainnya: tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan mempengaruhi motivasi siswa, kondisi, dan lingkungan belajar (Husna & Supriyadi, 2023).

Salah satu faktor eksternal yang turut mempengaruhi prestasi atau motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Sugiantara et al., 2024). Media elektronik seperti LCD, proyektor, dan

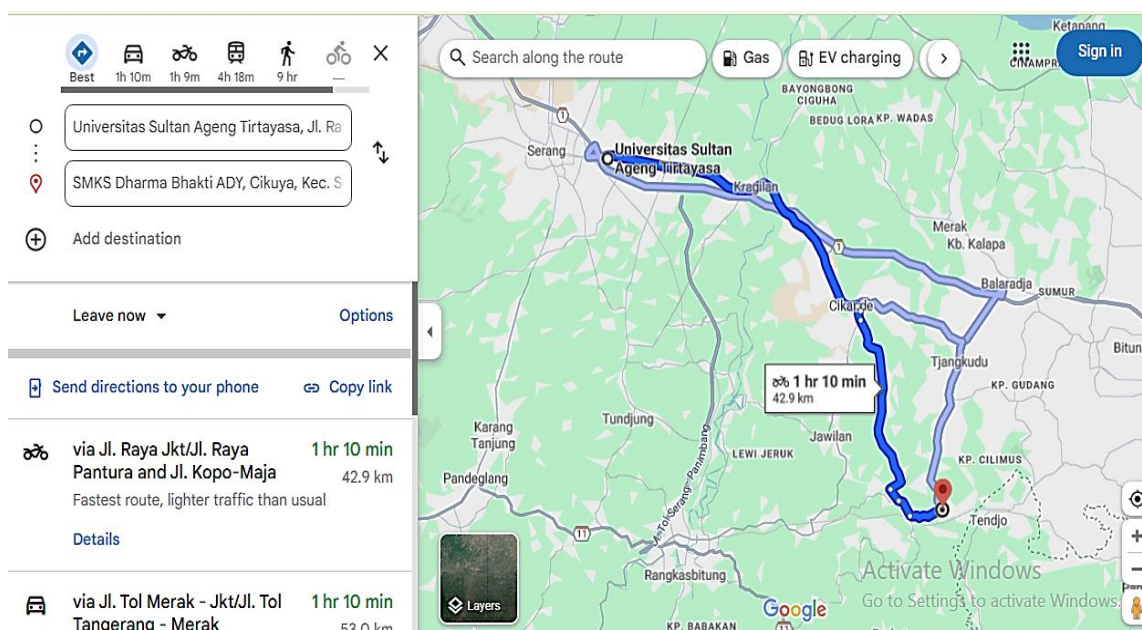
komputer dapat mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa dapat merasakan manfaat yang diperoleh ketika media pembelajaran digunakan untuk membantu mereka memahami topik dan mencapai hasil belajar terbaik mereka (Pratiwi & Meilani, 2018).

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

### 1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap. Pertama kegiatan *pre-test* AKM yang dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 pada kelas 11 jurusan Administrasi Keuangan Lembaga (AKL) SMKS Dharma Bhakti Ady. Kemudian kegiatan *post-test* AKM yang dilaksanakan pada Desember 2024 di SMKS Dharma Bhakti Ady. Peserta kegiatan ini adalah para siswa kelas 11 jurusan Administrasi Keuangan Lembaga (AKL) SMKS Dharma Bhakti Ady, provinsi Banten.

Jarak lokasi antara Universitas Sultan Ageng Tirtayasa di Banten dengan SMKS Dharma Bhakti Ady adalah sekitar 43 kilometer. Waktu tempuh menuju lokasi tersebut diperkirakan sekitar 1 jam 10 menit, baik menggunakan sepeda motor atau mobil, tergantung pada kondisi lalu lintas di sepanjang rute yang dilalui.



**Gambar 1.** Peta jarak dan lokasi kampus ke SMKS mitra.

(Sumber: <https://www.google.com/maps>).

### 2. Instrumen Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa instrumen yang dirancang untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan numerasi siswa secara menyenangkan dan interaktif. *Pre-test* dilakukan di awal kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman

awal siswa terhadap materi numerasi. Setelah rangkaian kegiatan selesai, *post-test* diberikan sebagai evaluasi akhir untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh sesi.

### **3. Metode Kegiatan**

Selama proses pelatihan, beberapa metode pembelajaran berbasis permainan diterapkan. Implementasi *Game* Numerasi melalui aplikasi Kahoot! bertujuan untuk membangun suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, dengan pertanyaan-pertanyaan numerasi yang disajikan secara interaktif. Selain itu, siswa juga diajak bermain Teka-Teki Silang Numerasi, yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis dan ketelitian dalam memahami konsep angka dan operasi matematika.

Instrumen berikutnya adalah Permainan Ular Tangga Numerasi, yang menggabungkan unsur permainan tradisional dengan soal-soal numerasi yang harus diselesaikan setiap kali siswa melangkah. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berhitung, tetapi juga memperkuat kerja sama tim dan keterampilan sosial siswa. Sebagai bagian penutup, dilaksanakan kegiatan Penguatan Matematika melalui Kuis Ketuk *Magic*, yaitu kuis cepat dengan sistem ketukan sebagai respons, untuk menguji kecepatan berpikir dan ketepatan jawaban siswa dalam suasana yang menyenangkan namun tetap fokus.

Secara keseluruhan, instrumen-instrumen ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman numerasi melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Selama masa penugasan Program Kampus Mengajar 8, sebelum dilakukan rencana tindak lanjut dari program yang dibuat untuk rumpun numerasi, tim melakukan pendekatan dengan metode asistensi tindakan kelas kepada siswa. Tim Kampus Mengajar bermitra dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa terlebih dahulu sebelum merancang metode pembelajaran yang tepat. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah dan sebelum pelaksanaan program kerja. Pendekatan dengan cara evaluasi tindakan kelas yang dilakukan berupa tes Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Dari rapat yang telah dilakukan oleh peserta Kampus Mengajar dengan guru didapat frekuensi pengajaran yang beragam antara 1-2 minggu sekali tergantung dari kesulitan tingkat soal yang diberikan kepada siswa. Penggunaan metode pelaksanaan pembelajaran pun dapat memanfaatkan beragam media, baik digital maupun gabungan antara permainan dengan pembelajaran yang berpotensi membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

## **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Observasi**

Selama observasi di SMKS Dharma Bhakti ADY tim Kampus Mengajar mendapati banyak hal yang masih belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran, terutama pemanfaatan media sebagai penunjang pembelajaran siswa. Hal ini dibuktikan saat dilakukan wawancara terhadap siswa bagaimana cara mereka menyikapi metode pengajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu dilakukan *pre-test* AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dengan mengambil sampel 30 siswa dalam satu kelas untuk mengetahui kemampuan siswa. Soal yang dijadikan bahan materi AKM telah disediakan oleh Kemendikbudristek sehingga tim Kampus Mengajar hanya tinggal melaksanakan.

Dari hasil pengukuran kemampuan kognitif siswa yaitu *pre-test* AKM menunjukkan bahwa nilai numerasi siswa pada *pre-test* AKM, yaitu, sebesar 15%, hal ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa masih sangat kurang sehingga menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Untuk itu karena rendahnya kemampuan kognitif siswa dalam rumpun numerasi diperlukan suatu upaya metode pembelajaran yang cocok dan membangun motivasi belajar siswa. Hasil observasi yang tim kampus mengajar lakukan selama satu bulan didiskusikan bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan untuk rencana tindak lanjut beserta upaya dalam meningkatkan nilai numerasi siswa.

### **2. Perancangan Metode Belajar**

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada rumpun numerasi, penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan untuk menaikkan taraf motivasi belajar siswa. Perancangan diperlukan supaya proses yang dikerjakan dapat efektif dan efisien sehingga berjalan sesuai dengan tujuan. Pada perancangan metode pembelajaran interaktif, tim kampus mengajar melibatkan pihak guru mata pelajaran, kepala sekolah dan guru pamong sebagai pengarah untuk membuat program kerja yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan siswa. Seluruh pihak turut mengambil peran dalam upaya membuat metode pembelajaran yang menarik guna menaikkan hasil belajar siswa. Dari hasil diskusi tim kampus mengajar dengan pihak sekolah dalam merancang metode pembelajaran didapatkan 4 program kerja yang akan dilaksanakan nantinya selama periode bulan September–Desember 2024. Program kerja tersebut adalah:

1. Implementasi *Game* Numerasi (Kahoot!)
2. Permainan Teka-Teki Silang Numerasi
3. Implementasi Ular Tangga Numerasi
4. Penguatan Matematika (Kuis Ketuk *Magic*)

### **3. Implementasi Program**

Program kerja yang dirancang dilaksanakan selama rentang waktu penugasan yaitu 3 bulan untuk melihat perubahan akademik siswa, uraian dari program kerja yang telah dilaksanakan yaitu sebagai poin di bawah ini.

#### **a. Implementasi Game Numerasi (Kahoot!)**

Pada program kerja numerasi dengan sub-judul “Implementasi *Game Numerasi*” menggunakan pemanfaatan media interaktif digital berupa Kahoot! yang berfungsi sebagai platform untuk media belajar siswa. Alasan mitra memanfaatkan media digital secara online adalah untuk kemudahan dan peningkatan minat siswa, karena siswa banyak menghabiskan waktu di depan gawai sehingga pemilihan media ini berpotensi untuk menaikkan minat belajar siswa. Pelaksanaan program kerja implementasi *game numerasi* menggunakan Kahoot! dilakukan 1 minggu sekali. Dengan metode belajar ini siswa sangat antusias untuk mengikuti setiap pembelajaran yang dilakukan oleh mitra. Hal ini cukup dibuktikan dengan keseriusan siswa dalam mengisi soal kuis dari setiap materi yang tim kampus mengajar buat.

Setiap materi yang menjadi bahan ajar pada kegiatan ini berisi kumpulan matematika dasar hingga menengah yang diberi waktu setiap soal 10-45 detik. Jumlah soal yang diberikan oleh tim kampus mengajar untuk pelaksanaan program *game numerasi* dengan Kahoot! yaitu sebanyak 25 butir soal pilihan ganda (lihat Gambar 2).

#### **b. Permainan Teka-Teki Silang Numerasi**

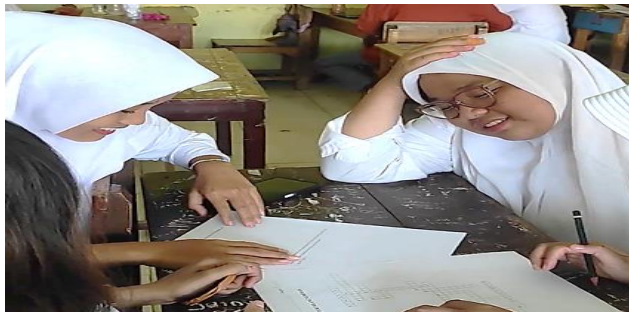
Teka-teki silang numerasi mengusung permainan dengan memfokuskan penalaran siswa dengan menyusun balok huruf secara tepat berdasarkan soal yang telah disediakan. Teknis pelaksanaan dilakukan berkelompok yang beranggotakan 4-5 orang dalam satu tim. Setiap kelompok diberikan lembaran soal yang berisi sebanyak 25 butir soal. Permainan teka-teki silang numerasi dilaksanakan setiap 2 minggu sekali. Permainan ini menekankan kerjasama siswa dalam menyelesaikan masalah dengan kompleksitas menengah hingga tinggi untuk menanamkan pemikiran kritis pada siswa (lihat Gambar 3).

#### **c. Implementasi Ular Tangga Numerasi**

Pemanfaatan media ular tangga tidak hanya diperuntukkan untuk permainan tetapi juga dapat diaplikasikan pada media ajar. Isi dari materi ajar ular tangga numerasi berisi kumpulan soal yang tim kampus mengajar buat bersama dengan guru mata pelajaran matematika. Teknis pelaksanaan dilakukan secara berkelompok beranggotakan 4 orang setiap kelompok, masing-masing regu kelompok akan mengocok dadu dan menjalankan bidak, setiap bidak yang berhenti pada salah satu nomor akan mendapatkan soal yang harus



diselesaikan dalam waktu kurang dari 60 detik. Selain untuk melatih kemampuan akademik siswa, program ini juga bertujuan untuk melatih kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan masalah. Hasil yang didapat adalah kemampuan penalaran dan komunikasi siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung (lihat Gambar 4).



**Gambar 2.** Pelaksanaan game numerasi dengan Kahoot!.



**Gambar 3.** Pelaksanaan teka-teki silang numerasi.



**Gambar 4.** Pelaksanaan Game Ular Tangga Numerasi.



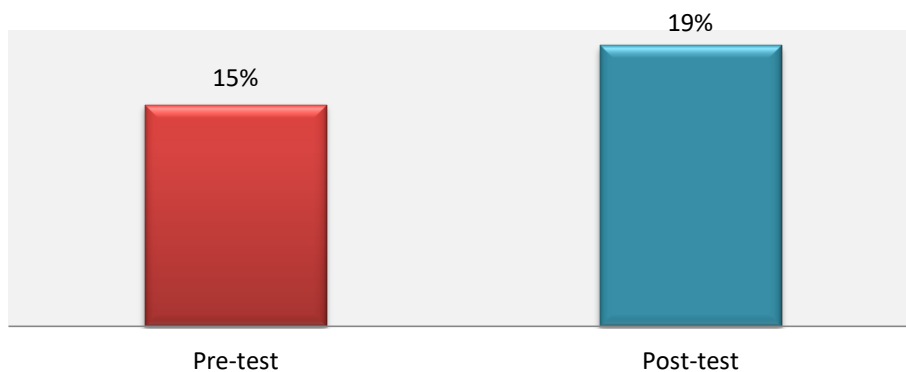
**Gambar 5.** Pelaksanaan Kuis Ketuk *Magic*.

#### **d. Penguatan Matematika (Kuis Ketuk Magic)**

Pelaksanaan program kuis Ketuk *Magic* diperuntukkan untuk melatih daya ingat siswa, teknis pelaksanaan dilakukan dengan menempelkan kertas soal pada setiap meja yang telah berisi runtutan derajat berbeda berdasarkan tabel trigonometri, nantinya siswa masuk satu-persatu dan secara bergantian mengisi kertas kosong yang dibawa untuk diisi berdasarkan soal di atas masing-masing meja. Siswa diberi waktu 30 detik untuk memikirkan jawaban sebelum berpindah ke meja berikutnya. Untuk program kerja ini siswa telah diperuntukkan untuk menghafal tabel trigonometri hingga derajat ke-180. Untuk pematangan materi siswa diberikan rentang 2 minggu sebelum pelaksanaan program. Pelaksanaan kuis Ketuk *Magic* dilaksanakan 2 kali selama penugasan sebagai evaluasi dan pengayaan hasil belajar siswa. Kuis yang tim kampus mengajar buat sebelumnya telah dikoordinasikan terlebih dahulu dengan guru pengampu mata pelajaran supaya pembelajaran lebih optimal (lihat Gambar 5).

#### **4. Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi dan refleksi dilakukan dalam rangka melihat perkembangan hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung pengamatan dilakukan dalam setiap pertemuan hingga pada minggu terakhir penugasan dilakukan *post-test* untuk evaluasi pembelajaran siswa. *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2024 dengan peserta yang sama seperti saat *pre-test*. Dari hasil pelaksanaan program numerasi yang telah berlangsung didapat hasil seperti pada diagram berikut.



**Gambar 6.** Hasil Program Pembelajaran.

Dapat dilihat pada Gambar 5 terdapat perubahan nilai hasil antara *pre-test* dan *post-test*. Kenaikan hasil belajar meningkat sebesar 4% dari yang sebelumnya 15% menjadi 19% setelah 3 bulan program berjalan naik. Hal ini merupakan suatu keberhasilan dalam penerapan kegiatan metode belajar yang telah dirancang sebelumnya sehingga untuk kedepannya metode pembelajaran yang serupa dapat diimplementasikan oleh tenaga pendidik. Antusias siswa dalam mengikuti setiap pembelajaran dengan metode yang telah dirancang

membuat siswa menjadi lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada kenaikan angka hasil numerasi yang perlahan dapat diperbaiki sehingga metode pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil serta dapat ditindaklanjuti.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media pembelajaran interaktif selama kegiatan program Kampus Mengajar angkatan 8 di SMKS Dharma Bhakti Ady meningkatkan kemampuan pemahaman numerasi siswa yang lebih baik dalam penyerapan materi ajar. Dengan adanya program yang telah terlaksana diharapkan tenaga pendidik dapat menindaklanjuti program kerja tersebut untuk pembelajaran yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara bertahap. Metode pembelajaran yang sejenis juga dapat diterapkan tidak hanya pada rumpun numerasi, tetapi juga dapat diterapkan pada rumpun literasi maupun sains. Program – program yang dirancang haruslah yang bersifat menarik dan interaktif supaya siswa dapat mempelajari materi dengan mudah. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil *post-test* siswa yang naik 4% dari angka sebelumnya yang berarti program yang terlaksana cukup efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73-80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.11>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-41. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224. <http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>