

Mengembangkan Kemampuan Numerasi Dan Karakter Siswa Di SD Negeri Panggung 10 Dengan Barang Bekas

Muhammad Arif Budiman Sucipto^{1*}, Handono Lakstianto², Lisa Nurul Huda³, M. Hanif Tyas M.⁴, Muhamad Rizal Arfani⁵, Noni Isniyadi⁶, Puput Kurniawati⁷, Ropiyah⁸, Syaeful Amri Bagus Romadhon⁹, Yuli Intan Sari¹⁰

¹Program Profesi Guru Calon Guu Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, Indonesia

Email: ^{1*}arifups88@upstegal.ac.id.

(* : coresponding author)

Abstrak – Pendidikan di SD Negeri Panggung 10 menghadapi tantangan besar terkait dengan rendahnya kemampuan numerasi siswa, masalah *bullying*, dan ketergantungan pada gadget. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan sebuah proyek kepemimpinan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui media pembelajaran berbasis barang bekas, serta menyelesaikan masalah sosial seperti *bullying* dan kecanduan gadget. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan mesin matematika dan sempoa, permainan ular tangga numerasi dan estafet angka ceria, serta sosialisasi anti *bullying* melalui metode sosiodrama dan *storytelling* tentang adiksi gadget menggunakan wayang dari barang bekas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa dan kesadaran mereka terhadap bahaya *bullying* dan penggunaan gadget yang berlebihan. Dengan memanfaatkan barang bekas, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman, positif, dan mendukung perkembangan karakter serta keterampilan numerasi siswa.

Kata Kunci: Numerasi, *Bullying*, Adiksi Gadget, Barang Bekas, Kreativitas

Abstract – Education at SD Negeri Panggung 10 faces significant challenges related to students' low numeracy skills, bullying, and gadget addiction. To address these issues, a leadership project was conducted aiming to improve students' numeracy skills through waste-based learning media and to solve social problems such as bullying and gadget addiction. Activities included the creation of a mathematical machine and abacus, numeracy games such as snakes and ladders and number relay races, as well as anti-bullying socialization through sociodrama and storytelling about gadget addiction using puppetry made from waste materials. The results of this activity showed an improvement in students' numeracy skills and their awareness of the dangers of bullying and excessive gadget use. By utilizing waste materials, students not only learned mathematics but also developed creativity and environmental awareness. Overall, this project successfully created a safer, more positive learning environment that supported the development of both character and numeracy skills in students.

Keywords: Numeracy, Bullying, Gadget Addiction, Waste Materials, Creativity

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas dalam aspek kognitif, tetapi juga memiliki keterampilan dasar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi perkembangan intelektual siswa adalah kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi mencakup pemahaman dan kemampuan dalam mengolah angka serta menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan perhitungan matematika dasar (Yulianti, 2020). Dalam kurikulum pendidikan dasar, kemampuan numerasi dipandang sebagai keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran di jenjang berikutnya, serta untuk menghadapi tantangan hidup yang semakin kompleks.

Namun, di SD Negeri Panggung 10, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa masih jauh dari harapan. Nilai rapor numerasi siswa berada pada angka yang kurang memadai jika dibandingkan dengan aspek pembelajaran lainnya seperti literasi. Hal ini tentu menjadi tantangan besar bagi pihak sekolah, karena kemampuan numerasi yang baik menjadi dasar bagi penguasaan berbagai kompetensi lainnya, terutama dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Siregar & Suryani, 2021). Selain itu, permasalahan sosial seperti *bullying* dan ketergantungan

terhadap gadget juga ditemukan dalam lingkungan sekolah, yang semakin memperburuk kondisi psikologis dan akademik siswa.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru di SD Negeri Panggung 10, diketahui bahwa selain masalah dalam penguasaan numerasi, terdapat pula tantangan-tantangan lain yang perlu segera ditangani. *Bullying* antar siswa dan kecanduan gadget menjadi masalah yang rentan terjadi, dan hal ini mengganggu kenyamanan serta konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, selain meningkatkan kemampuan numerasi, sangat penting untuk mengatasi masalah sosial ini agar siswa dapat belajar dalam lingkungan yang aman dan nyaman.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekaligus mengatasi masalah sosial lainnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis barang bekas. Penggunaan barang bekas dalam pembelajaran bukan hanya memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa, tetapi juga mengajarkan siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan melalui upaya daur ulang dan pemanfaatan bahan yang ada di sekitar mereka (Wahyudi & Ramli, 2019). Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga mengembangkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan barang yang ada untuk menciptakan alat peraga yang berguna.

Selain itu, program ini juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah *bullying* melalui kegiatan sosialisasi anti *bullying* menggunakan metode sosiodrama. Sosiodrama dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan empati dan pemahaman siswa mengenai dampak dari *bullying*, serta bagaimana mereka dapat berperan aktif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih harmonis (Syarifuddin, 2021). Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan siswa juga dapat ditekan melalui kegiatan *storytelling* dengan media wayang dari barang bekas, yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengedukasi siswa tentang dampak buruk dari kecanduan gadget (Santosa & Aryanto, 2022).

Rumusan permasalahan mitra adalah adanya kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa di SD Negeri Panggung 10, sekaligus mengatasi masalah sosial seperti *bullying* dan ketergantungan pada gadget. Kebutuhan tersebut mengarah pada pentingnya pendekatan pembelajaran yang kreatif dan relevan, dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan numerasi sekaligus kesadaran sosial siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, menjadi daya tarik bagi penulis untuk melaksanakan prakarsa ini, sehingga penulis menetapkan judul “Mengembangkan Kemampuan Numerasi dan Karakter Siswa di SD Negeri Panggung 10 dengan Barang Bekas.”

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah yang dihadapi di SD Negeri Panggung 10 ditawarkan solusi sebagai berikut:

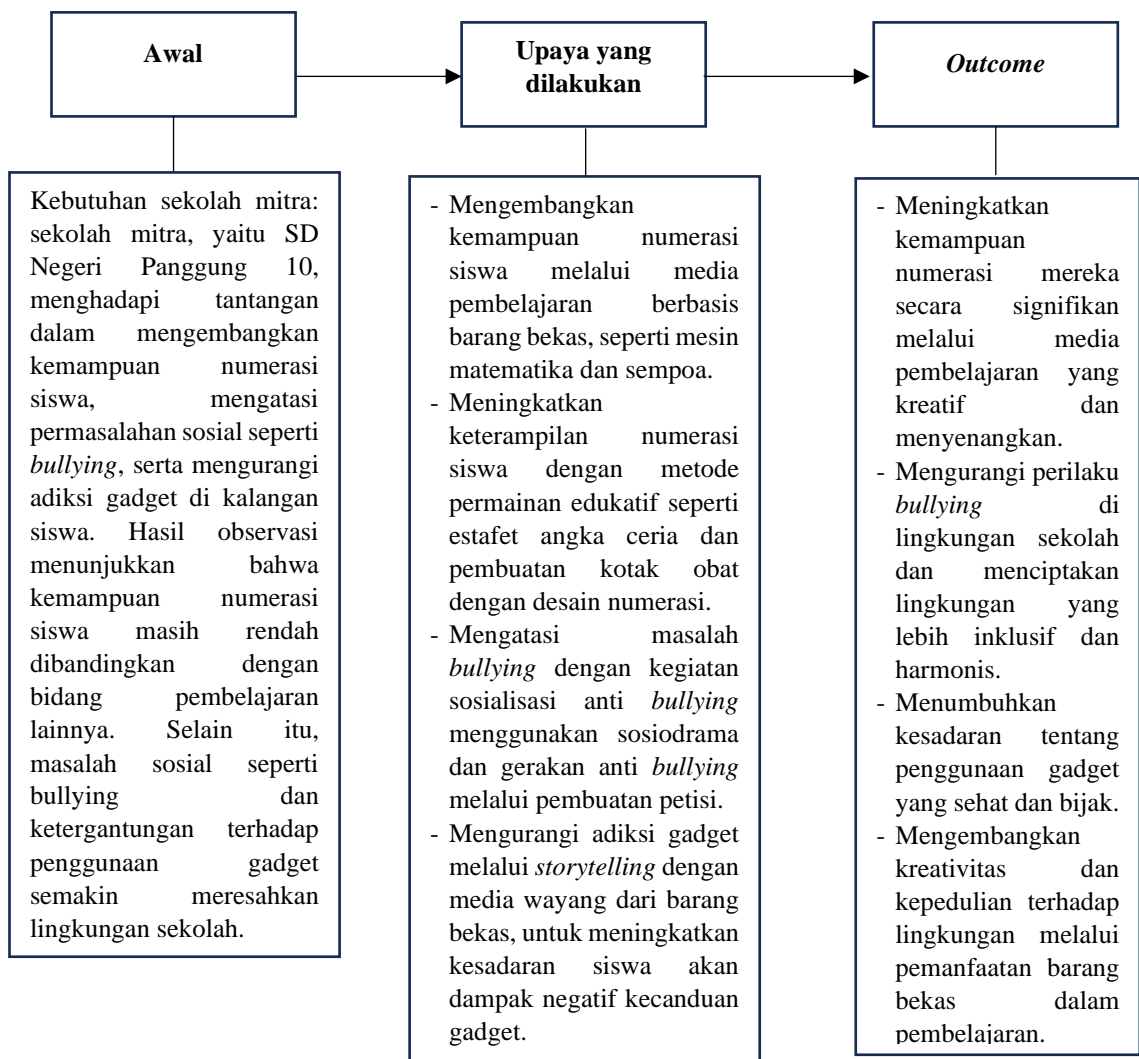
1. Mengembangkan kemampuan numerasi peserta didik di SD Negeri Panggung 10 melalui media pembelajaran berupa mesin matematika dan sempoa dengan memanfaatkan barang bekas.
2. Mengembangkan kemampuan numerasi peserta didik di SD Negeri Panggung 10 dengan membuat kerajinan berupa kotak obat dengan desain numerasi dan permainan numerasi berupa ular tangga dan estafet angka.
3. Mencegah tindakan *bullying* di lingkungan SD Negeri Panggung 10 melalui kegiatan sosialisasi anti *bullying* dengan menggunakan metode sosiodrama dan gerakan anti *bullying* dengan pembuatan petisi anti *bullying*.
4. Mengembangkan kesadaran diri tentang adiksi gadget peserta didik di SD Negeri 10 Panggung dengan kegiatan *storytelling* dengan media wayang dari barang bekas.

2.2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Yang Dilakukan

Metode yang digunakan dalam rangka pemecahan masalah dari sekolah mitra adalah sebagai berikut:

1. Metode meningkatkan numerasi unggul dengan mesin matematika serta mahir angka dengan inovasi sempoa dengan barang bekas. Hal ini dilakukan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui media yang kreatif dan mudah diakses.
2. Metode estafet angka ceria dan kotak obat dengan desain numerasi. Hal ini dilakukan sebagai sarana untuk memperkuat kemampuan numerasi siswa melalui permainan yang melibatkan aktivitas fisik.
3. Metode sosialisasi anti *bullying* dengan menggunakan metode sosiodrama dan gerakan anti *bullying* dengan pembuatan petisi anti *bullying*. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengurangi *bullying* dengan cara yang partisipatif dan mendalam.
4. Metode *storytelling* tentang adiksi gadget dengan media wayang dari barang bekas. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak negatif kecanduan gadget dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

2.3. Kerangka Berpikir Dari Metode Yang Digunakan



Gambar 1. Proses Pelaksanaan

Rencana pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

a. Koordinasi Tim

Pra pelaksanaan kepada sekolah mitra diawali dengan rapat koordinasi. Pada koordinasi awal dilakukan pembagian tugas anggota tim.

b. Menghubungi sekolah mitra dan membuat kontrak

c. Kunjungan awal ke sekolah mitra untuk melakukan observasi mengenai kebutuhan dan permasalahan di sekolah mitra.

d. Analisis dan pembahasan solusi terhadap permasalahan yang ada pada sekolah mitra.

e. Melakukan koordinasi tim, dosen pendamping dan sekolah mitra mengenai program yang akan dilaksanakan dan waktu pelaksanaan.

f. Mempersiapkan sumber daya lainnya (misal: ruangan sosialisasi, peralatan, ruangan penyimpan karya, bahan- bahan, dll).

g. Melaksanakan kegiatan yang telah disusun dan disepakati bersama.

h. Melaksanakan pendampingan dan pelatihan.

i. Melakukan pemantauan.

j. Melakukan evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan.

Rancangan evaluasi mencakup beberapa hal, yaitu:

a. Evaluasi terhadap respons sekolah mitra terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

b. Evaluasi terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa.

c. Evaluasi terhadap penurunan kasus *bullying* di sekolah mitra.

d. Evaluasi terhadap pengurangan penggunaan gadget yang berlebihan.

e. Evaluasi terhadap keterlibatan dan aktivitas siswa dalam kegiatan.

f. Evaluasi terhadap kualitas implementasi program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Pelaksanaan Proyek Kepemimpinan di SD Negeri Panggung 10

Proyek kepemimpinan ini dilakukan dalam rangka mata kuliah proyek kepemimpinan Pendidikan Profesi Guru Calon Guru Universitas Pancasakti Tegal. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan numerasi dan karakter siswa, serta mengatasi masalah sosial yang ada di sekolah mitra, SD Negeri Panggung 10. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah mitra mengalami beberapa tantangan, termasuk rendahnya kemampuan numerasi siswa, tingginya angka *bullying*, serta ketergantungan siswa terhadap gadget. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan numerasi siswa melalui media pembelajaran berbasis barang bekas, serta mengatasi masalah *bullying* dan kecanduan gadget melalui berbagai metode seperti sosialisasi anti *bullying* dan *storytelling*.

3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi tim yang melibatkan anggota tim proyek kepemimpinan dan dosen pendamping. Pada tahap ini, dilakukan pembagian tugas dan penentuan waktu pelaksanaan. Selanjutnya, dilakukan kunjungan awal ke SD Negeri Panggung 10 untuk melakukan observasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah. Wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru memberikan gambaran yang jelas tentang tantangan yang dihadapi sekolah mitra, termasuk rendahnya kemampuan numerasi siswa dan masalah sosial yang timbul di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kegiatan yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, yakni mengembangkan kemampuan numerasi

siswa dengan media pembelajaran berbasis barang bekas dan memperkenalkan kegiatan sosialisasi anti *bullying* serta *storytelling* untuk mengatasi adiksi gadget.

3.1.1 Tahap Pelaksanaan

Projek kepemimpinan ini dilaksanakan di SD Negeri Penggung 10 bertepatan di Aula SD Negeri Penggung 10. Projek kepemimpinan dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu Sosialisasi Anti *Bullying* yang dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 April 2025

Jam : 08.00-10.00 WIB

Tempat : Aula SD Negeri Panggung 10

Kegiatan : Sosialisasi dan petisi anti *bullying*

Kegiatan ini bertujuan untuk mencegah tindakan *bullying* di lingkungan sekolah dengan pemeranan sosiodrama. siswa diberi pemahaman mengenai dampak buruk dari perilaku *bullying* dan bagaimana cara menghadapinya. Sosiodrama ini mengajak siswa untuk lebih memahami pentingnya menjaga keharmonisan dan saling menghormati di antara teman-teman mereka. Acara ini diikuti oleh 27 siswa kelas 5 SD Negeri Panggung 10. Setelah sesi materi, kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan petisi anti *bullying*. Setiap siswa menandatangani petisi tersebut dengan mencap tangan mereka menggunakan cat akrilik pada sebuah banner yang telah disediakan. Banner bertuliskan "Petisi Anti *Bullying* SD Negeri Panggung 10" tersebut menjadi simbol komitmen bersama para siswa untuk menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif bagi semua siswa di sekolah tersebut.



Gambar 2. Sosialisasi Anti *Bullying*



Gambar 3. Petisi Anti *Bullying*



Gambar 4. Hasil Cap Petisi Anti *Bullying*

Program selanjutnya yaitu sosialisasi adiksi gadget dengan wayang, meningkatkan numerasi unggul dengan mesin matematika, serta mahir angka dengan inovasi sempoa yang dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 29 April 2025

Jam : 08.00-10.30 WIB

Tempat : Aula SD Negeri Panggung 10

Kegiatan : Sosialisai, pembuatan mesin matematika dan sempoa



Gambar 5. Sosialisasi Adiksi Gadget

Sosialisasi tentang adiksi gadget siswa dikenalkan tentang dampak penggunaan gadget yang berlebihan melalui pementasan wayang dari barang bekas (kardus), memberikan pesan yang menarik bagi siswa untuk bijak dalam menggunakan gadget. Kegiatan mengedukasi siswa tentang bahaya kecanduan gadget.



Gambar 6. Pembuatan Sempoa



Gambar 7. Pembuatan Mesin Hitung Matematika

Kegiatan kemudian berlanjut dengan praktek langsung pembuatan mesin matematika dan sempoa, di mana seluruh siswa kelas 5 SD Negeri 10 Panggung berpartisipasi dalam pembuatan mesin matematika dan sempoa dari barang bekas. Melalui praktek ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep numerasi, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam menerapkan teori matematika dalam situasi nyata. Dengan melibatkan barang bekas, siswa juga diajarkan tentang pentingnya kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian dilaksanakan program ular tangga numerasi, estafet angka ceria, dan kotak obat dengan desain numerasi, yang dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jum'at, 02 Mei 2025

Jam : 08.00-11.00 WIB

Tempat : Halaman SD Negeri Panggung 10

Kegiatan : Ular tangga numerasi, estafet angka ceria, dan pembuatan kotak obat numerasi

Kegiatan dimulai dengan ular tangga numerasi, di mana siswa menjawab soal matematika untuk bergerak maju. Permainan ini mengajarkan konsep angka dan operasi dasar matematika dengan cara yang menyenangkan. Selanjutnya, estafet angka ceria melibatkan siswa dalam tantangan matematika di setiap pos, yang mengasah keterampilan numerasi sambil berlari dan bekerja dalam tim. Kegiatan diakhiri dengan pembuatan kotak obat numerasi, di mana siswa membuat kotak obat dari barang bekas dan menghiasnya dengan angka dan operasi matematika. Kegiatan ini mengintegrasikan kreativitas, numerasi, dan kesadaran lingkungan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi, tetapi juga keterampilan praktis dan kerjasama tim.



Gambar 8. Ular Tangga Numerasi



Gambar 9. Estafet Angka Ceria



Gambar 10. Pembuatan Kotak Obat Desain Numerasi

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan proyek kepemimpinan di SD Negeri Panggung 10 berjalan dengan lancar dan sukses mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan. Kegiatan yang dilakukan, seperti sosialisasi anti *bullying*, pembuatan mesin matematika dan sempo, serta permainan ular tangga numerasi dan estafet angka ceria, berhasil meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan mengatasi masalah sosial yang ada di sekolah. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga diajarkan tentang pentingnya kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, kegiatan sosialisasi mengenai adiksi gadget melalui wayang dari barang bekas memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan kesadaran mereka akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Kegiatan ini juga memperkenalkan siswa pada cara-cara yang bijak dalam menggunakan teknologi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan numerasi siswa, tetapi juga memberikan kontribusi dalam membentuk karakter siswa, meningkatkan empati, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan positif. Di harapkan, program ini dapat dijadikan model untuk kegiatan serupa di sekolah-sekolah lain, dengan tujuan menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.

REFERENCES

- Rachmawati, L. (2020). Pengembangan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Media Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 45-56.
- Santosa, M., & Aryanto, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 112-120.
- Siregar, M., & Suryani, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 115-125.
- Syarifuddin, M. (2021). Meningkatkan Kesadaran Anti Bullying dan Adiksi Gadget melalui Media Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 67-80.
- Wahyudi, A., & Ramli, S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 127-135.
- Yulianti, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Numerasi untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 92-105.