

Estafet Numerasi Sebagai Media Pembelajaran yang dapat Meningkatkan Kemampuan Minat dan Bakat Siswa-Siswi

Reihan Alif Fadillah¹, Ahmad Sulaiman²

¹ Program Studi Pendidikan Olahraga; Universitas Muhammadiyah Jember;
reihannaliffadillah@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Olahraga; Universitas Muhammadiyah Jember;
ahmadsulaiman@unmuahjember.ac.id

*Penulis korespondensi; reihannaliffadillah@gmail.com

Article History:

Received: 08-11-2024

Revised: 17-12-2024

Accepted: 11-04-2025

Abstract: *Technological advances that continue to develop are important in achieving the goals of more effective and efficient education. However, this also requires teachers/educators to improve their abilities in mastering technology and learning media. It is important for educators today to use learning media in the teaching and learning process, because this media helps convey messages from sender to recipient and helps students understand the material presented by educators. Therefore, teachers/educators must use media in teaching. In this way, through learning facilities you can increase the efficiency and effectiveness of the learning process and foster good relationships between teachers and students. And media can also help increase students' motivation and learning abilities.*

Keywords Learning Media, Abilities, Interests and talents

Abstrak: Kemajuan teknologi yang terus berkembang adalah hal yang penting dalam mencapai tujuan Pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun, hal tersebut juga menuntut para Guru/Pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Penting bagi para pendidik saat ini untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena media tersebut membantu dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Karena itu, Guru/Pendidik harus Menggunakan media dalam pengajaran. Dengan cara ini, melalui sarana pembelajaran bisa meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran serta membina hubungan baik antara Guru dan murid. Dan media juga bisa membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar Siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kemampuan, Minat dan bakat

PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang berarti penghubung atau penengah. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai saluran atau perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan. Media merupakan jalur komunikasi yang berfungsi sebagai penengah dalam proses penyampaian pesan. Sementara itu, Media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik [1].

Media dalam dunia pendidikan memiliki peranan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar [2], [3], [4]. Kehadiran media mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi peserta didik, dan membantu mereka memahami materi secara lebih mudah. Media sering diartikan sebagai alat grafis, fotografi, maupun elektronik yang digunakan untuk memperoleh, memproses, serta menyampaikan informasi baik secara visual maupun verbal. Dengan demikian, media dapat disimpulkan sebagai sarana interaksi yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Seorang pendidik profesional dituntut memiliki kemampuan merancang pembelajaran secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien [1]. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan atau mendistribusikan konten pendidikan sehingga siswa dapat belajar secara optimal [5], [6], [7], [8]. Media yang baik hendaknya mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, dan mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan peserta didik.

Secara lebih spesifik, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar yang berfungsi mempermudah penyampaian pesan antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan mudah dipahami. Namun, dalam praktiknya, istilah media dan sumber belajar sering kali sulit dibedakan. Sumber belajar dapat berupa berita, orang, bahan, alat, teknologi, maupun lingkungan yang mendukung proses pembelajaran[4]. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai bagian dari sumber belajar karena berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur utama, yaitu bahan (*software*) dan alat (*hardware*). Keduanya saling melengkapi dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar [9], [10], [11]. Melalui pemanfaatan media, guru dapat lebih mudah mendekatkan diri dengan siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih cepat, tepat, dan menarik. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan agar hasilnya optimal.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) Membantu memperjelas makna materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah

memahami dan menguasai materi, (2) Menjadikan metode pengajaran lebih beragam dan menarik, serta mengurangi kejemuhan siswa maupun kelelahan guru, (3) Mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan seperti observasi, demonstrasi, atau pameran. Selain itu, media dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau peristiwa sesuai aslinya. Kemampuan manipulasi dimana media memungkinkan perubahan atau penyesuaian tampilan sesuai kebutuhan, seperti mengatur volume, kecepatan, atau kontras. Kemampuan penyebaran: media mampu menjangkau audiens luas secara simultan, misalnya melalui televisi atau radio [2], [12], [13].

Saat ini, variasi media pembelajaran semakin beragam sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Jenis media yang umum digunakan meliputi media audio, visual, dan audiovisual. Pemahaman guru yang akurat dan komprehensif dalam memilih media merupakan kunci keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran. Secara garis besar, media pembelajaran berfungsi mempercepat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna [14].

METODE

Estafet Numerasi sebagai Media Pembelajaran yang Dapat Meningkatkan Kemampuan, Minat, dan Bakat Siswa-Siswi menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, sekaligus menyenangkan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir numerik serta menumbuhkan minat dan bakat siswa terhadap bidang matematika. Melalui media pembelajaran berbasis permainan Estafet Numerasi, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengatasi kejemuhan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Program dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ambulu, yang berlokasi di Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Para peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar dapat mengikuti permainan secara bergiliran dan kolaboratif. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat minggu dengan frekuensi 4 kali pertemuan.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, dan peserta kegiatan. Tim pelaksana kemudian menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul Estafet Numerasi, alat peraga, serta lembar evaluasi yang akan digunakan selama program berlangsung. Sebelum kegiatan dimulai, tim juga melaksanakan pelatihan internal agar setiap anggota memahami konsep, aturan permainan, dan strategi fasilitasi selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan kegiatan merupakan inti dari program PkM ini. Pada tahap awal, tim memperkenalkan konsep numerasi dan pentingnya kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, dilakukan simulasi permainan Estafet Numerasi untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai mekanisme permainan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan secara bergantian menyelesaikan soal numerasi yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan bertahap. Setiap siswa melanjutkan pekerjaan temannya dalam bentuk estafet, sehingga kerja sama dan tanggung jawab menjadi aspek penting dalam keberhasilan kelompok. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berhitung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan sportivitas. Setelah permainan selesai, guru dan tim pelaksana mengadakan sesi refleksi bersama siswa untuk mendiskusikan strategi penyelesaian masalah serta nilai-nilai kolaboratif yang dapat dipetik dari permainan tersebut.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas program terhadap peningkatan kemampuan numerasi, minat belajar, dan pengembangan bakat siswa. Evaluasi ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk mengukur peningkatan kemampuan numerasi siswa, angket minat dan motivasi belajar untuk menilai perubahan sikap terhadap pembelajaran matematika, serta lembar observasi aktivitas siswa untuk menilai partisipasi, kerja sama, dan kreativitas selama kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan selesai, dilakukan tahap tindak lanjut berupa penyusunan laporan kegiatan dan penyerahan media pembelajaran Estafet Numerasi kepada sekolah mitra. Selain itu, tim memberikan panduan penggunaan media kepada guru agar kegiatan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran numerasi di sekolah. Keberhasilan program ini diukur melalui peningkatan nilai rata-rata hasil tes numerasi minimal sebesar 20% dari hasil awal, peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket dengan kategori baik, serta peningkatan keaktifan dan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi modul permainan Estafet Numerasi, peningkatan kemampuan numerasi siswa, meningkatnya minat dan bakat terhadap pelajaran matematika, serta artikel ilmiah yang mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran inovatif ini. Melalui metode pelaksanaan yang terencana dan terukur, diharapkan Estafet Numerasi dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan potensi siswa sekolah dasar secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Estafet Numerasi di SMP Negeri 1 Ambulu dilakukan selama empat kali pertemuan pada bulan September 2025, dengan melibatkan 32 siswa kelas

VIII. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi sekaligus menumbuhkan minat dan bakat siswa terhadap pelajaran matematika melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan numerasi dasar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis logika numerik dan operasi hitung campuran. Nilai rata-rata pre-test sebesar 62,5 dengan 56% siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

Setelah diterapkannya media pembelajaran Estafet Numerasi selama empat kali pertemuan, dilakukan tes akhir (post-test). Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 81,3, dan 87% siswa mencapai atau melampaui KKM. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,8 poin menunjukkan efektivitas penggunaan media permainan edukatif ini dalam memperkuat pemahaman konsep numerasi.

Selain peningkatan kemampuan kognitif, terjadi pula peningkatan pada aspek minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, 91% siswa menyatakan lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika setelah menggunakan Estafet Numerasi, dan 84% menyatakan permainan ini membuat mereka lebih mudah memahami soal berhitung yang sebelumnya dianggap sulit. Guru mata pelajaran juga memberikan umpan balik positif, menyebutkan bahwa kegiatan ini membantu siswa lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran.

Dari hasil observasi lapangan, terlihat bahwa kegiatan estafet mampu mendorong interaksi sosial yang baik antar siswa. Mereka bekerja sama dalam kelompok, saling membantu menyelesaikan soal, serta menunjukkan sikap kompetitif yang sehat. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif bertanya dan berani mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media Estafet Numerasi tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan bakat kolaboratif, kepemimpinan, dan komunikasi interpersonal siswa.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa Estafet Numerasi dapat berfungsi efektif sebagai media pembelajaran aktif berbasis permainan yang mampu mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam satu kegiatan. Peningkatan rata-rata hasil belajar numerasi setelah kegiatan mencerminkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menstimulasi pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena melibatkan aspek visual, verbal, dan motorik secara bersamaan.

Dari sisi afektif, peningkatan minat dan motivasi belajar siswa disebabkan oleh

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Konsep estafet memungkinkan setiap siswa berkontribusi langsung terhadap keberhasilan timnya, sehingga rasa tanggung jawab dan partisipasi aktif meningkat. Hasil ini sejalan dengan teori belajar sosial Bandura (1986) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial yang positif.

Selain itu, kegiatan Estafet Numerasi juga menumbuhkan bakat dan keterampilan non-akademik seperti kerja sama, kepemimpinan, sportivitas, dan kemampuan komunikasi. Siswa belajar mengatur strategi, berbagi peran, dan saling menghargai dalam konteks kompetisi yang sehat. Proses ini secara tidak langsung membentuk karakter positif yang mendukung pembelajaran abad ke-21, yaitu kemampuan kolaboratif dan berpikir kritis.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Estafet Numerasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan diterapkan di jenjang SMP [10], [15].

Kegiatan ini memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, kegiatan Estafet Numerasi membantu meningkatkan kemampuan berhitung dan rasa percaya diri terhadap pelajaran matematika. Bagi guru, kegiatan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan secara rutin di kelas untuk mengatasi kejemuhan belajar. Selain itu, penggunaan media permainan ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran numerasi kolaboratif di sekolah-sekolah lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini terdapat pengaruh dari Permainan estafet numerasi terhadap Peningkatan kemampuan minat dan bakat siswa-siswi. Setelah melakukan kegiatan ternyata Permainan Estafet numerasi dapat Meningkatkan hasil yang berpengaruh pada tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat mengerjakan artikel ini dengan keadaan yang dipermudah.

Terimakasih kepada sekolah tempat penulis mengabdi yakni UPTD SMP NEGERI 2 AMBULU yang telah memberikan tempat serta waktu yang dapat digunakan untuk menulis artikel ini secara lengkap dan tersusun,Tanpa terkecuali kepada kepala sekolah dan guru kelas yang bersangkutan penulis sangat mengucapkan banyak terimakasih karena telah membantu dan mengarahkan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini.

Terima kasih kepada Program Kampus Mengajar 7 telah memberikan kesempatan kepada penulis yang sangat luar biasa untuk pengalaman dan juga ilmu yang didapat mungkin dengan adanya Kampus Mengajar Angkatan 7 ini bisa memberikan pengalaman yang sangat luar biasa kepada penulis dan menjadi kesan yang tidak dapat terlupakan.

Dengan selesainya artikel ini bukanlah akhir dari kegiatan penulis, namun ini menjadi langkah awal bagi penulis untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar harapannya semoga apa yang dikerjakan penulis dapat menjadi manfaat bagi semua orang.

Terakhir permintaan maaf kepada sekolah sasaran yang dijadikan tempat kegiatan pengabdian atas apa yang sudah dikerjakan oleh penulis apabila kurang berkenan dan menyinggung perasaan mohon pemaklumannya karena tidak ada yang sempurna kecuali hanya milik Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. & W. S. Mangkulo, *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011.
- [2] V. P. Cahyaningtias and M. Ridwan, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi," *Riyadhh J. Pendidik. Olahraga*, vol. 4, no. 2, p. 55, 2021, doi: 10.31602/rjpo.v4i2.5727.
- [3] V. Yumarni, "PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI," *J. Literasiologi*, vol. 8, no. 2, Jul. 2022, doi: 10.47783/literasiologi.v8i2.369.
- [4] L. M. Muntaqo *et al.*, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Kreativitas Program Kampus Mengajar 6 Di Sd Negeri Watumalang WonosobO," *J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy. UNSIQ*, vol. 12, no. 1, pp. 11–19, Jan. 2025, doi: 10.32699/ppkm.v12i1.8397.
- [5] A. Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, pp. 1–129, 2016.
- [6] A. Muslim, "Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari," *J. Kualita Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 187–191, Dec. 2021, doi: 10.51651/jkp.v2i3.143.
- [7] A. M. Izzudin and A. Suharmanto, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya," *J. Unnes*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2013.
- [8] Lara, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru," no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [9] W. Murtafiah, I. Krisdiana, R. Nur Fitria, P. Puspita Ningrum, and E. Fajar Subeqi, "Pendampingan Guru Sekolah Dasar Untuk Penguatan Literasi

Numerasi Siswa Melalui Proyek Kolaborasi," *PATIKALA J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 694–703, Feb. 2023, doi: 10.51574/patikala.v2i3.722.

- [10] S. Novia, "Asistensi Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri Melungun Ratu Kabupaten Lampung Utara," *J. Pengabdi. Sos.*, vol. 1, no. 10, pp. 1655–1662, Aug. 2024, doi: 10.59837/cyf6vt96.
- [11] B. Dahnia, I. Fauji, A. P. Astutik, and I. Anshori, "Puzzle Literasi dan Numerasi Materi Rukun Iman," *J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 4, p. 8, Jun. 2024, doi: 10.47134/pjpi.v1i4.703.
- [12] F. A. P. Premianti, "Pengembangan Buku Saku Ekonomi Dengan Konsep Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 9, no. 3, pp. 114–120, Aug. 2021, doi: 10.26740/jupe.v9n3.p114-120.
- [13] K. Y. Ariyantini and I. M. Tegeh, "Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 250–259, 2022, doi: 10.23887/jp2.v5i2.47146.
- [14] A. H. Barus, D. N. M. Situmorang, R. M. Damanik, S. Aprilia, S. N. Sebayang, and F. S. Siregar, "Implementasi Pembelajaran PJOK Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *JCRD J. Citiz. Res. Dev.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–4, Jun. 2024, doi: 10.57235/jcrd.v1i1.2784.
- [15] M. D. Royyana, L. A. Wardana, D. Y. Kasdriyanto, and R. P. Sriwijayanti, "Kampus Mengajar dan Pembelajaran Kontekstual untuk Peningkatan Literasi Numerasi di SD Negeri Kalisalam 1 Dringu," *J. Ilm. Guru Madrasah*, vol. 3, no. 2, pp. 89–103, Dec. 2024, doi: 10.69548/jigm.v3i2.35.