

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF "TANTANGAN MYSTERY BOX" PADA LITERASI NUMERASI KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH"

Anisa Rahma Salsabila¹, Devi Amanda Sasabilla², Dzakiyatul fakiroh³,
Alifandi Hafidz Nur Ihsan⁴, Rizka Nur Oktaviani⁵
^{1,2,3,4,5} STKIP Bina Insan Mandiri
anisaachachaa31@gmail.com

ABSTRACT

Literacy and numeracy learning in grade 1 children is very important to develop their basic skills. The purpose of this study was to explain the use of the Mystery Box Challenge media on the early numeracy literacy skills of grade 1 students at MI Haji Hasyim, describe the numeracy literacy skills after using the Mystery Box Challenge media, and describe the problems that arise when teachers use the Mystery Box Challenge media. In this study, data were collected through interviews, observations, and documentation using a qualitative approach. The Miles and Huberman model is the reference framework in data analysis to produce accurate, relevant, and descriptive conclusions. This study revealed several important findings related to the learning process in mathematics learning when using mystery box media on numeracy literacy skills which went very well, numeracy literacy skills after using mystery box media were 20 students who reached levels 1-4 while 4 students still reached levels 1-2, and the obstacles experienced were the learning time which took quite a long time and numeracy literacy learning at the previous level of education was less than optimal.

Keywords: *numeracy literacy skills, interactive media, mystery box*

ABSTRAK

Pembelajaran literasi dan numerasi pada anak kelas 1 sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dasar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan penggunaan media Tantangan mystery box pada keterampilan literasi numerasi awal siswa kelas 1 MI Haji Hasyim, mendeskripsikan keterampilan literasi numerasi setelah menggunakan media Tantangan mystery box, dan mendeskripsikan masalah yang timbul ketika guru menggunakan media media Tantangan mystery box. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Model Miles dan Huberman menjadi kerangka acuan dalam analisis data untuk menghasilkan kesimpulan yang akurat, relevan, dan deskriptif. Penelitian ini mengungkapkan beberapa temuan penting terkait proses pembelajaran dalam pembelajaran matematika ketika menggunakan media mystery box pada

keterampilan literasi numerasi berlangsung sangat baik, kemampuan literasi numerasi setelah menggunakan media mystery box ada 20 siswa yang mencapai level 1- 4 sedangkan 4 siswa masih mencapai level 1-2, dan kendala yang dialami yaitu waktu pembelajaran yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan pembelajaran literasi numerasi di jenjang pendidikan sebelumnya kurang maksimal.

Kata Kunci: keterampilan literasi numerasi, media interaktif, mystery box

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan di Indonesia adalah meningkatkan kecerdasan dan kualitas hidup masyarakat. Hal ini tercantum dalam UUD 1945, dan tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, sehingga menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa, dan menjadi pribadi yang beriman, berakhlak, dan berpengetahuan, serta memiliki kompetensi, kreativitas, kemandirian, dan rasa tanggung jawab yang kuat. (Kecil, 2018) Dinyatakan bahwa untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan Indonesia harus beradaptasi dengan perkembangan saat ini, seperti penggunaan media interaktif. Media interaktif seperti permainan edukatif, simulasi, dan platform pembelajaran online dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi numerasi. Kemampuan untuk memahami, menganalisis, menerapkan konsep matematika dan simbolnya untuk menyelesaikan

masalah yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. dikenal sebagai keterampilan literasi numerasi.(Maghfiroh et al., 2021) kemampuan literasi numerasi sangat penting karena untuk menyelesaikan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari diperlukan lebih dari sekadar pemahaman konsep matematika. Perkembangan literasi saat ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup mengenai pengembangan kemampuan matematika yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern (Yuliarsih & Agustyarini, 2023).

Pengetahuan Matematika dapat dipelajari di sekolah dasar, pembelajaran di sekolah dasar dibagi menjadi 2 yaitu pengajaran kelas rendah dan pengajaran kelas tinggi. Pembelajaran untuk siswa kelas rendah mengacu pada jenis pendidikan yang dilakukan untuk siswa yang terdaftar di kelas 1, 2, dan 3, sedangkan proses pendidikan

untuk siswa yang terdaftar di kelas tinggi, yaitu untuk siswa yang berada pada kelas 3,4 dan 5. (Swihadayani, 2023). Terdapat banyak sekali masalah yang menjadi tanggung jawab seorang guru agar dapat mengatasinya karna kelas rendah merupakan kelas peralihan dari pra-sekolah ke masa sekolah dasar. Mulai dari karakter siswa, gaya belajar siswa, dan kemampuan akademik siswa yang berbeda, terkadang guru harus lebih memutar otak agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa kelas rendah terlebih lagi dikelas 1.

Pendidikan di kelas 1 SD merupakan langkah awal yang signifikan dalam sistem pendidikan nasional, di mana anak-anak mulai mengembangkan kemampuan dasar yang esensial untuk kesuksesan akademik, termasuk aspek literasi dan numerasi. Permasalahan Utamanya yaitu, Rendahnya keterampilan Membaca dan Menulis banyak siswa di kelas 1 yang belum mampu membaca dan menulis dengan baik. (Ain & Ain, 2024) menjelaskan bahwa, kesulitan siswa kelas rendah yaitu mengenali huruf dan membaca teks sederhana. Rendahnya kemampuan membaca dan menulis ini berimplikasi

negatif pada proses belajar, karena siswa yang belum bisa membaca dan menulis cenderung tertinggal dalam melaksanakan tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut memberikan dorongan kami untuk mengetahui fakta sebenarnya yang ada di kelas rendah, dengan menggali informasi terhadap guru kelas dan mengobservasi kelas rendah di salah satu MI yang ada di surabaya.

Berdasarkan pengamatan lapangan yang kami lakukan di salah satu sekolah MI yang berada di Surabaya, kami menemukan bahwa, keterampilan literasi numerasi siswa dan siswi kelas 1 di MI Haji Hasyim baik sekali, lalu berdasarkan guru kelas 1A MI Haji Hasyim, siswa dan siswi di madrasah tersebut butuh media yang menarik, karna karakter siswa dan siswi di kelas sangat aktif. Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka (KM) di kelas 1, 2, 4, dan 5, sedangkan di kelas 3 dan kelas 6 menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Menurut guru kelas 1, beliau menggunakan model pembelajaran basic learning, yaitu menggunakan buku sebagai patokan dalam proses pembelajaran, dikarenakan kurangnya fasilitas dan media yang

ada di madrasah. Untuk siswa atau siswi kelas 1 yang belum bisa membaca biasanya akan diberikan tambahan waktu oleh guru kelas saat diluar jam pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena program sekolah yang bertujuan agar dapat lebih cepat menyusul teman temannya yang sudah bisa membaca dan menulis. di kelas 1A MI Haji Hasyim guru kelas harus menyiapkan media yang menarik karena siswanya sangat aktif dan jika tidak ada media yang menarik maka mereka akan malas untuk belajar. Siswa dan siswi di kelas 1A MI Haji Hasyim juga lebih suka membaca dan mereka juga sudah bisa berhitung hingga satuan angka 20.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi sehingga merasa nyaman mengikuti pelajaran. Salah satu kegiatan yang dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan penggunaan media. Oleh karena itu, media pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Permainan mystery box atau kotak misteri adalah permainan yang menggunakan kardus (kotak) yang didalamnya berisi benda-benda atau kartu bertuliskan kata atau kalimat (Novitasari et al., 2023). Dengan media tersebut membuat anak lebih waspada ketika melihat sesuatu yang mengejutkan mereka sehingga siswa lebih responsif. Setiap kotak memiliki judul yang unik, rencana pelajaran, topik, acak kalimat, kunci kata, dan gambar yang berbeda satu sama lain. Semuanya harus disusun sebagai paragraf yang sesuai dan diuji dalam peringatan untuk disajikan di kelas dengan desain yang menarik secara visual sesegera mungkin.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih menggunakan media mystery box karena dapat membuat siswa merasa penasaran. Media tersebut dapat dijadikan stimulus dalam menumbuhkan keaktifan siswa. Sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari (Pokhrel, 2024). Sementara itu, dalam penelitian terbaru yang sedang dilakukan, penulis berfokus pada penggunaan media mystery box dalam teks literasi siswa kelas I, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggabungkan

teknik pengumpulan data seperti dokumentasi, observasi, dan wawancara untuk memperoleh data yang akurat.

Berdasarkan beberapa temuan, yang meliputi rendahnya tingkat literasi dan numerasi di antara siswa kelas satu MI Haji Hasyim dan rendahnya tingkat penggunaan media, peneliti mempunyai gagasan untuk meneliti sebuah kasus dengan judul "Penggunaan media interaktif "tantangan mystery box" pada literasi numerasi di kelas 1 MI Haji Hasyim Surabaya". Tujuannya untuk mendeskripsikan kegiatan sebelum penggunaan media mystery box, keterampilan literasi numerasi setelah menggunakan Media mystery box serta mendeskripsikan kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan literasi dan numerasi permulaan pada siswa kelas 1. Manfaat penelitian ini yaitu membantu siswa dalam memudahkan belajar membaca kata dan menghitung angka melalui permainan, membantu guru dalam melaksanakan pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media mystery box ini mudah didapatkan dan dapat dibawa dengan mudah ke berbagai tempat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data deskriptif yang diperoleh dari hasil pengumpulan data lapangan. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis (Handayani, 2020). Penelitian kualitatif bersifat penemuan. Penelitian ini dilakukan di MI Haji Hasyim, Benowo, Surabaya pada siswa kelas 1. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki, dengan waktu penelitian pada bulan Oktober dan November 2024.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup dokumentasi, observasi, dan wawancara untuk memperoleh data yang akurat dan lengkap. Penelitian ini melibatkan observasi langsung di dalam kelas untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam kelas matematika menggunakan media mystery box. Penelitian ini menggunakan dokumentasi foto dan video sebagai salah satu metode pengumpulan data, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan

model Miles dan Huberman yang dapat digunakan untuk menentukan analisis data berdasarkan data yang dikumpulkan. (Dewantari et al., 2024) Analisis data kualitatif melibatkan proses interaktif dan berkelanjutan yang berlanjut hingga data mencapai kejenuhan. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu pada bulan Oktober dan November 2024. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tentang Penggunaan media interaktif "tantangan mystery box" pada literasi numerasi di kelas 1. Hasil penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

Penggunaan media interaktif "tantangan mystery box" pada literasi numerasi di kelas 1 MI Haji Hasyim Surabaya. Menunjukkan bahwa guru berhasil melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media mystery box yakni sebagai berikut : (a) guru menyampaikan materi dan masalah yang ada di mystery box lalu dipecahkan secara kelompok, (b) guru

membentuk kelompok dan memastikan setiap kelompok memahami tugas masing-masing, (c) guru memantau keterlibatan siswa dalam mengumpulkan data, (d) guru memantau jalannya diskusi dan memberikan panduan dalam pembuatan hasil kelompok untuk di presentasikan di depan kelas, (e) guru memberikan reward kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil kelompoknya.

Mengenai aktivitas guru dalam kategori sangat baik meliputi guru membuka kegiatan rutin sesuai kontrak kelas (sapaan, doa dan pengecekan kehadiran); guru menjelaskan tujuan belajar dan membangkitkan semangat belajar siswa; guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan masalah yang ada di mystery box dan dipecahkan secara kelompok (orientasi); guru membentuk kelompok dan memastikan semua kelompok memahami tugas dan tanggung jawab masing-masing (mengorganisasi); guru mengamati keterlibatan siswa dalam proses pengumpulan data (membimbing); guru memberikan penguatan terhadap pendapat siswa dan memberikan kesimpulan terhadap

aktivitas pembelajaran hari ini; guru menutup kegiatan belajar dengan doa dan mengucapkan salam. Sementara itu, guru berhasil menunjukkan kualitas pengajaran dalam kategori baik melalui kegiatan seperti: guru menggunakan strategi apersepsi dengan mengaitkan materi baru dengan materi sebelumnya dan pengalaman siswa untuk memperdalam pemahaman (apersepsi); guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan hasil kelompok untuk di presentasikan di depan kelas (menjelaskan); guru memberikan reward kepada kelompok kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil kelompoknya (menganalisis dan mengevaluasi); guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sendiri mengenai hasil belajar yang telah diperoleh pada hari ini; guru membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memperoleh klarifikasi tentang materi pembelajaran. Sementara itu, guru menunjukkan kinerja dengan kategori cukup dalam beberapa kegiatan seperti guru memberikan ice breaking kepada siswa.



Gambar 1 : Guru menunjukkan media mystery box



Gambar 2 : Siswa mengerjakan materi dalam mystery box

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara, guru menggunakan media tersebut untuk pertama kalinya. Dalam pendidikan matematika, salah satu cara untuk mengenalkan media Kotak Misteri kepada siswa adalah dengan menempatkan setiap bilik dalam sebuah kotak misteri. Setiap bilik dibuat berbeda sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media yang disebut mystery box ini sangat efektif dalam pembelajaran matematika karena memudahkan siswa untuk memahami operasi hitung

dan media mystery box ini mampu meringankan kesulitan dalam keterampilan literasi dan numerasi. Selain itu, berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dalam penggunaan media interaktif tantangan mystery box pada literasi numerasi di kelas 1 guru berhasil menunjukkan kinerja dengan kategori sangat baik dalam kegiatan seperti : siswa menjawab salam dan berdoa bersama; siswa memberitahukan kehadirannya; siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi dari guru(orientasi); siswa mengemukakan pendapatnya sendiri mengenai hasil belajar yang telah diperoleh pada hari ini; Siswa mendengarkan dan memperhatikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang guru sampaikan pada hari ini; siswa berdoa bersama-sama dan menjawab salam.

Selanjutnya dalam kategori baik ada pada kegiatan seperti siswa menanggapi guru mengenai keterkaitan dengan pengalamannya; siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi dari guru; siswa bergabung dengan anggota kelompoknya dan memahami tugas diskusi yang diberikan guru (mengorganisasi); siswa melakukan penyelidikan dan mencari data

mengenai tugas diskusi yang diberikan oleh guru (membimbing); Siswa berani mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang telah dipelajari. Sementara itu, aktivitas siswa yang masuk dalam kategori cukup seperti kegiatan siswa seperti melakukan ice breaking sesuai arahan guru; setiap kelompok berdiskusi untuk mengembangkan solusi yang akan dipresentasikan di kelas. (menjelaskan); setiap kelompok melakukan presentasi dan akan diberi *reward* oleh guru kepada kelompok yang telah maju ke depan (menganalisis dan mengevaluasi).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media interaktif mystery box pada literasi numerasi di kelas 1 mengalami kemajuan baik. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media mystery box peserta didik lebih antusias, aktif, dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan pendapat (Puspitasari et al., 2018) dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, dengan

media pembelajaran, bahan ajar menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sehingga siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, media *mystery box* dapat membantu siswa mengatasi kesulitan mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang literasi dan numerasi. Dapat dibuktikan dengan pendapat (Moto, 2019) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang ingin mereka kuasai.

Keterampilan Literasi Numerasi Permulaan pada Siswa Kelas 1 Di MI Haji Hasyim

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terlihat bahwa keterampilan literasi dan numerasi siswa kelas 1 telah menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *mystery box*. Sebelum menggunakan media pembelajaran, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghitung, membaca, dan mengenali operasi hitung. Sebagai contoh, beberapa anak yang awalnya belum mengerti perbedaan antara pengurangan dan penjumlahan, sekarang mulai memahami konsep

tersebut. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan tugas, terutama ketika menjawab pertanyaan. Kemampuan literasi numerasi dalam soal PISA diklasifikasikan menjadi enam level. Adapun tingkatan kemampuan kognitif yang dicapai adalah sebagai berikut :

1. Pada Level 1, siswa menunjukkan kemampuan dalam menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan soal-soal rutin dan masalah yang umum, tanpa memerlukan analisis yang mendalam. Indikator: Kemampuan dalam menganalisis informasi pada soal penjumlahan dan pengurangan matematika. Total dari seluruh murid adalah 24 siswa namun ada 4 siswa yang belum bisa menyelesaikan soal yang telah diberikan dan sisanya telah mampu menggunakan pengetahuannya saat menyelesaikan soal yang telah diberikan sesuai dengan indikator. 4 siswa tersebut kurang mengerti atau kurang memahami operasi penjumlahan dan pengurangan yang diberikan guru.
2. Pada Level 2, siswa menunjukkan kemampuan menginterpretasikan masalah, mengembangkan model matematika, dan mampu

menyelesaikannya dengan menggunakan rumus yang sesuai, adapun indikator yaitu kemampuan menerapkan operasi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta menggunakan simbol dan angka untuk menyelesaikan soal. Dari observasi yang kami lakukan menemukan bahwa kemampuan siswa pada penyelesaian soal yang diberikan oleh guru hasilnya menunjukkan bahwa sekitar 20 siswa telah memenuhi indikator literasi numerasi dengan mampu menggunakan simbol, angka, dan melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan Level

3. Pada Level 3, siswa menunjukkan kemampuan dalam menjalankan prosedur, memilih strategi, dan memecahkan masalah matematika dengan menggunakan pemikiran logis dan kritis, adapun indikator yaitu kemampuan menganalisis informasi dan mengambil keputusan untuk mengatasi masalah. Pada tingkat ini, siswa telah mencapai kemampuan literasi numerasi yang diharapkan karena mereka mampu menganalisis informasi dalam memahami soal

dan menggunakan strategi untuk menjawab soal yang diberikan.

4. Pada Level 4, siswa menunjukkan kemampuan dalam menerapkan metode matematika secara efektif, memilih representasi yang tepat, dan mengaitkannya dengan situasi nyata untuk memecahkan masalah, adapun indikator yaitu, kemampuan dalam menganalisis informasi, mengimplementasikan pada kegiatan sehari hari. Siswa mampu menggambarkan representasi berbeda yang ada di kegiatan sehari harinya dalam materi penjumlahan dan pengurangan seperti membeli mainan atau saat membeli makanan ringan.

5. Pada Level 5, siswa menunjukkan kemampuan mengembangkan dan menerapkan model matematika untuk memecahkan masalah yang kompleks dan melakukan pemecahan masalah yang inovatif, adapun indikator yaitu : Kemampuan penyelesaian soal yang optimal dengan menerapkan strategi yang sesuai dan memperoleh hasil yang tepat dan benar. Ada 5 siswa yang belum memenuhi indikator literasi numerasi level 5 karena siswa

tersebut belum menguasai materi yang diberikan dan belum bisa menyelesaikan soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan campuran. Sebagian siswa lainnya telah memenuhi indikator literasi numerasi karena telah menggunakan strategi yang tepat dan memperoleh hasil yang presisi dalam menyelesaikan soal-soal matematika penjumlahan dan pengurangan campuran.

6. Pada Level 6, siswa menunjukkan kemampuan dalam menggunakan penalaran matematis untuk menyelesaikan suatu masalah, melakukan generalisasi, dan mengkomunikasikan hasilnya dengan cara yang kreatif dan inovatif. (Prasetyani & Suparman, 2018:398-399), adapun indikator yaitu: kemampuan menerapkan konsep dan mengambil keputusan yang tepat. Pada level ini sebagian siswa mampu memberikan penjelasan mengenai jawaban yang telah dia pilih namun belum sesuai dengan jawaban yang tepat dan benar, jadi dari hasil analisis sebagian besar siswa di kelas kurang memenuhi indikator literasi numerasi yang terdapat pada level 6.

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa 21 siswa memiliki keterbatasan dalam mencapai indikator pada level 1-4, sedangkan 4 siswa hanya mencapai level 1-2 dan tidak memiliki potensi untuk melanjutkan ke level berikutnya. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa kelas 1 sudah bisa mencapai level 1 hingga level 4 seperti mampu menganalisis informasi pada soal penjumlahan dan pengurangan matematika; mampu mengaplikasikan pengetahuan matematika menggunakan simbol, angka, dan operasi matematika untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang tepat; menganalisis informasi, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah; dan menganalisis informasi dan mengimplementasikan pada kegiatan sehari-hari. Dengan cara ini, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep literasi numerasi mystery box. Hal ini dapat dibuktikan dengan pendapat dari (Kusmawati, 2024) Penelitian ini membuktikan bahwa APE seperti mystery box dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, kemampuan anak, dan hasil belajar siswa. Dengan bantuan media

mystery box, siswa kelas 1 dapat mengatasi kesulitan dalam operasi bilangan dasar, terutama dalam membaca bilangan. Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, media pembelajaran harus dirancang khusus untuk melatih pemikiran kritis dan kreatif anak, serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Azizah et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran mystery box dapat menjadi salah satu alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kendala Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Literasi Dan Numerasi Permulaan Pada Siswa Kelas 1

Hasil wawancara dengan guru kelas 1 mengungkapkan beberapa tantangan yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan literasi numerasi di MI Haji Hasyim yang ditemukan adalah pertama, waktu pembelajaran yang digunakan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengondisian siswa saat bermain menggunakan media mystery box hal ini karena siswa pertama kali menggunakannya. Kedua, pembelajaran Literasi Numerasi di jenjang pendidikan

sebelumnya kurang maksimal. Kendala yang dihadapi selanjutnya adalah kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa. Adapun siswa yang kurang bisa membaca dan menghitung kurang lebihnya ada 10 siswa dari 24 siswa dikelas. Cara guru mengatasi kendala tersebut adalah dengan memberikan waktu tambahan belajar atau les saat pulang sekolah dan waktu istirahat. Biasanya guru juga memberikan pemahaman bagi para orang tua siswa waktu pembagian rapot untuk lebih memperhatikan anaknya saat belajar dirumah.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa kendala penerapan keterampilan literasi numerasi terkait dengan faktor internal, seperti minat dan motivasi, di samping itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar juga berpengaruh. Motivasi dan minat belajar siswa merupakan faktor internal yang dapat ditingkatkan oleh siswa melalui usaha dan komitmen pribadi. hal ini sejalan dengan pendapat (Rahim, 2008) Minat baca adalah hasil dari keinginan kuat dan usaha seseorang untuk membaca, dan dukungan motivasi dari guru sangat diperlukan. Pengaruh eksternal dari lingkungan keluarga

terhadap proses belajar siswa, orang tua saat ini tidak lepas dari teleponnya sehingga anak tidak diberi perhatian lebih untuk belajar. hal ini juga sejalan dengan pendapat (Prasetyono, 2008) Kemajuan teknologi seperti komputer dan video game membawa dampak yang kompleks, yaitu memberikan manfaat sekaligus berpotensi merugikan perkembangan anak jika tidak digunakan dengan bijak. oleh karena itu sebagai orang tua dan guru seharusnya lebih menyatukan tujuan untuk perkembangan anak. Guru juga harus memberikan media yang menarik dan relevan untuk merangsang minat belajar siswa dalam keterampilan Literasi dan Numerasi permulaan seperti media pembelajaran mystery box.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media mystery box dalam mata pelajaran Matematika kelas 1 MI Haji Hasyim efektif jika dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut: (a) guru menyampaikan materi dan permasalahan yang akan dipecahkan secara berkelompok, (b) guru membentuk kelompok dan memastikan setiap kelompok

memahami tugas masing-masing, (c) guru memantau keterlibatan Siswa dalam mengumpulkan data, (d) guru berperan sebagai fasilitator dengan memantau diskusi kelompok, membimbing pembuatan hasil, dan mengatur presentasi hasil kelompok, (e) guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kelompoknya. Disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media mystery box pada keterampilan literasi numerasi berlangsung sangat baik.

Tes PISA memiliki enam level keterampilan kognitif diantara level 1 hingga level 6 diantaranya: level 1 yakni siswa mampu menggunakan pengetahuan untuk menjawab pertanyaan umum dan menganalisis informasi pada soal matematika; level 2 yaitu melibatkan siswa dalam menyelesaikan soal menggunakan simbol, angka, dan operasi matematika; level 3 yaitu mampu menganalisis informasi dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah, level 4 yaitu mampu menganalisis informasi dan mengimplementasikan pada kegiatan sehari hari; level 5 memerlukan pengembangan dan penerapan model yang efektif untuk menangani situasi

yang kompleks dan memecahkan masalah yang rumit; level 6 melibatkan penggunaan model untuk memecahkan soal matematika, membuat generalisasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan.

Pengamatan hasil literasi numerasi menunjukkan bahwa 21 siswa hanya mencapai sebagian indikator pada level 1-4, dan 4 siswa lainnya hanya mencapai level 1-2 tanpa kemajuan ke level berikutnya. Siswa mampu menganalisis informasi pada soal penjumlahan dan pengurangan matematika; dapat menerapkan kemampuan matematika; menganalisis informasi dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah; menganalisis informasi dan mengimplementasikan pada kegiatan sehari-hari. Dengan menggunakan media mystery box membantu siswa memahami konsep literasi dan numerasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru kelas 1 menunjukkan terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan literasi numerasi di MI Haji Hasyim, diantaranya : waktu pembelajaran yang digunakan membutuhkan waktu

yang cukup lama dalam pengkondisian siswa. Hal ini karena siswa pertama kali menggunakannya. Kedua, pembelajaran literasi numerasi di jenjang pendidikan sebelumnya kurang maksimal. Solusi yang diberikan guru untuk mengatasi kemampuan literasi numerasi menggunakan media mystery box. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, R. N., & Ain, S. Q. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1029–1036.
- Dewantari, A. D. W., Azizah, S. N., Lakalay, E. D., Isrofiana, Z., Rohmatul 'izza, T., & Oktaviani, R. N. (2024). Penggunaan Media Scrabble Pada Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Mi Tarbiyatul Ulum. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 31–44.
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In Bandung (Issue September).
- Kecil, L. (2018). Pengertian Pendidikan Vokasi,. *Pengertian Pendidikan*, 1, 1–14.
- Kusmawati, S. (2024). Penerapan Permainan Mystery Box Untuk

- Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. 1(2019), 968–975.
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1341>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493