



**PEMERINTAH KABUPATEN  
EMPAT LAWANG**



# **PEDOMAN TEKNIS**

## **TEMAN BIJAK**

### **(Tempat Dan Nilai Bilanganjadi Aku Kenal)**

**Tahun 2025**

**PROPOSAL  
INOVASI DAERAH**



**KABUPATEN  
EMPAT LAWANG**

**Perencanaan Pembangunan Daerah TEMAN BIJAK (tempat  
dan nilai bilangan jadi aku kenal)**

tahun 2025

**INOVASI**  
**NUMERASISD NEGERI 14 ULU MUSI**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Matematika, khususnya pemahaman mengenai nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan), merupakan fondasi dasar literasi numerasi bagi siswa sekolah dasar. Siswa diharapkan mampu memahami konsep angka bukan sekadar simbol, melainkan nilai yang merepresentasikan jumlah tertentu.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam membedakan nilai tempat karena metode pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan hanya mengandalkan ceramah atau buku teks. Hal ini sering menyebabkan miskonsepsi, di mana siswa hanya menghafalkan angka tanpa memahami maknanya.

Inovasi "Teman Bijak" hadir sebagai media pembelajaran konkret (alat peraga) yang interaktif. Dengan alat ini, siswa diajak untuk memanipulasi objek secara langsung untuk menentukan posisi nilai bilangan. Nama "Teman Bijak" dipilih agar media ini terasa dekat dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan pemahaman konsep numerasi secara mendalam.

Inovasi ini didasarkan pada landasan hukum pendidikan di Indonesia yaitu:

- 1.Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Menyatakan bahwa pendidikan harus diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia.
- 2.Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022: Tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, yang menekankan pentingnya penguasaan literasi dan numerasi.
- 3.Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022: Tentang Standar Isi yang mengatur materi minimal dan tingkat kompetensi untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Matematika.
- 4.PP No. 4 Tahun 2022 (Perubahan atas PP No. 57 Tahun 2021): Tentang Standar Nasional Pendidikan yang mendorong adanya kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan.

### B. TUJUAN

tujuan utama dari inovasi ini adalah Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Numerasi Membantu siswa memahami perbedaan konkret antara nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan, dst.) sehingga mereka tidak hanya menghafal posisi angka, tetapi memahami maknanya.kedua Mengubah Pembelajaran Abstrak Menjadi Konkret

Menyediakan media visual dan manipulatif (alat peraga) yang memudahkan siswa memvisualisasikan jumlah bilangan yang besar ke dalam wadah atau tempat yang terstruktur. ketiga Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (joyful learning), sehingga siswa lebih berani mencoba dan terlibat langsung dalam proses penghitungan. keempat Meminimalkan Miskonsepsi Bilangan Mencegah kesalahan umum pada siswa, seperti salah membaca angka 105 menjadi seratus lima puluh, dengan cara memberikan batas fisik yang jelas antara nilai tempat. kelima Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada murid (student-centered) dan memperkuat profil pelajar Pancasila melalui kemampuan bernalar kritis dalam memecahkan masalah matematika.

Inovasi ini memastikan siswa tidak hanya "tahu" angka, tapi "paham" konsepnya. Dalam jangka panjang, pemahaman nilai tempat yang matang di kelas rendah akan mencegah kesulitan belajar (learning loss) saat siswa bertemu materi yang lebih rumit seperti perkalian bersusun, pembagian, atau bilangan desimal di kelas tinggi. Inovasi ini bertujuan mengubah stigma negatif terhadap matematika. Dengan pengalaman belajar yang konkret melalui "Teman Bijak", siswa akan memiliki memori positif terhadap angka. Jangka panjangnya, ini akan membangun kepercayaan diri siswa dan minat mereka terhadap bidang STEM (Science, Technology, Engineering, and Math). Diharapkan "Teman Bijak" tidak hanya digunakan oleh satu guru atau satu kelas saja, melainkan menjadi media pembelajaran standar di seluruh jenjang kelas awal di sekolah tersebut. Tujuannya adalah menciptakan kesinambungan metode ajar, sehingga siswa tidak bingung saat berganti tingkat kelas.

Dalam skala yang lebih luas, inovasi ini diproyeksikan untuk diseminasi (disebarluaskan) melalui forum KKG (Kelompok Kerja Guru) atau platform digital. Tujuannya adalah menginspirasi rekan sejawat untuk menciptakan alat peraga murah meriah namun berdampak besar, sehingga kualitas pengajaran matematika meningkat secara kolektif. Secara administratif dan kualitas, tujuan jangka panjangnya adalah meningkatkan nilai Literasi Numerasi pada Raport Pendidikan sekolah (hasil dari Asesmen Nasional). Dengan pemahaman konsep yang benar sejak dini, skor capaian numerasi sekolah diharapkan terus meningkat secara stabil setiap tahunnya.

### **C. MANFAAT**

Inovasi "Teman Bijak" dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai tempat bilangan melalui media interaktif yang menarik dan mudah digunakan. Dengan "Teman Bijak", siswa dapat belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Manfaat inovasi ini antara lain:

- Meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat bilangan (satuan, puluhan, ratusan, ribuan) dengan lebih mudah dan mendalam.

- Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan desain yang menyenangkan dan mudah digunakan.
- Praktis dan ekonomis karena menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kardus dan kertas warna, sehingga mudah dibuat di sekolah atau rumah.
- Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna.
- Melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa dalam memahami bilangan.
- Ramah lingkungan karena menggunakan bahan daur ulang seperti kardus bekas, mendukung pembelajaran tentang lingkungan.

Dengan demikian, inovasi "Teman Bijak" diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

#### **D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH**

Inovasi Teman Bijak memiliki karakteristik "Quick Win", yaitu inovasi yang dapat diciptakan dan dirasakan manfaatnya dalam waktu relatif singkat (kurang dari satu semester) namun memiliki dampak fundamental pada literasi numerasi dasar.

-Tahap Inisiasi & Identifikasi (Minggu 1-2)Kecepatan Respons: Guru atau inovator segera memetakan masalah rendahnya nilai numerasi siswa pada materi nilai tempat.

Analisis Data: Menggunakan data nilai harian atau hasil Rapor Pendidikan sekolah untuk melegitimasi bahwa inovasi ini mendesak (urgent).

-Tahap Perancangan & Prototipe (Minggu 3-4)Desain Cepat,Merancang konsep "Teman Bijak" (wadah/media) yang menggunakan bahan lokal atau daur ulang agar biaya rendah dan pembuatan cepat.Uji Coba Terbatas,Melakukan simulasi awal pada kelompok kecil siswa (5-10 orang) untuk melihat apakah instruksi "Tempat dan Nilai Bilangan Jadi Aku Kenal" mudah dipahami.

-Tahap Implementasi & Sosialisasi (Bulan ke-2)Penerapan di Kelas,Inovasi langsung digunakan dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) secara penuh.Kecepatan Adaptasi,Siswa biasanya hanya butuh 1-2 kali pertemuan untuk mahir menggunakan alat ini karena sifatnya yang konkret dan menyenangkan.

-Tahap Evaluasi & Replikasi (Bulan ke-3 dan seterusnya)Pengukuran

Dampak,Melakukan post-test untuk melihat kenaikan pemahaman siswa secara

signifikan. Diseminasi Daerah, Mengunggah inovasi ke aplikasi Sinovik (Sistem Informasi Inovasi Pelayanan Publik) atau melaporkannya ke Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) agar tercatat sebagai Inovasi Daerah (Indeks Inovatif Daerah/IID).

Faktor Pendukung Kecepatan Inovasi: Menggunakan bahan yang mudah didapat membuat proses produksi massal di sekolah menjadi sangat cepat. Desain yang sederhana membuat guru lain bisa menduplikasi inovasi ini hanya dalam hitungan jam setelah melihat contohnya. Penggunaan video tutorial singkat (Reels/TikTok/PMM) mempercepat penyebaran ide ke rekan sejawat di daerah lain.

## BAB II

### KERANGKA PIKIR

#### A. KEBAHARUAN

InovasiTEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan JadiAku Kenal) membawa keba haruan da lam pembelajaran matematika, khususnya pada materi tempat dan nilai bilangan d i sekolah dasar. Selama ini, pembelajaran mengenai nilai tempat dan nilai bilangan sering kali masihdisampaikan secara konvensional mela lui penje lasan lisan, penulisan angka d i papan tulis, dan latihan soal yang bersifat abstrak. Kond isi tersebut menyebabkan sebagian peserta did ik mengalami kesul itan dalam membedakan posisi angka, memahami makna nilai suatu b i langan, serta menerapkan konsep tersebut da lam penyelesaian soal. InovasiTEMAN BIJAK had ir sebagai solusi pembelajaran yang le bih konk ret, interaktif, dan menyenangkan agar peserta did ik dapat mengenal konsep tempat dan nilai bi langan secara le bih mudahdan bermakna.

Keba haruan utama dariTEMAN BIJAK terletak pada penggunaan media pembelajaran yang dirancang sederhana namun efektif untuk memvisual isasikan konsep abstrak matematika menjadi pengalaman be lajar yang nyata. Mela lui papan nilai tempat, kartu angka, serta aktivitas menyusun dan memindahkan angka ke dalam kolom satuan, pul uhan, ratusan, dan ribu an, peserta didi ktida khanya meli hat angka sebagai simbol, tetapijuga memahami nilai dari setiap angka berdasarkan posisinya. Pende katan ini berbeda dengan pembelajaran biasayangle bih banyak menekankan hafalan, karena TEMAN BIJAK mengajak peserta did ik be lajar mela lui pengalaman langsung, praktik konk ret, dan interaksi a ktif da lam proses pembelajaran.

Selain itu, inovasiTEMAN BIJAKjuga menghad irkan keba haruan dari sisi strategi pembelajaran, yaitu menggabungkan unsur bermain sambil belajar, praktiklangsung, dan disk usi interaktif dalam satu rangkaian kegiatan yang terstruktur. Peserta did ik tida khanya menerima penjelasan dari guru, tetapi dili batkan secara a ktif untuk menyusun bi langan, membaca hasil susunan angka, menentukan nilai tempat, serta menje laskan nilai dari setiap angka da lam b i langan tersebut. Keterlibatan aktif ini menjadikan pembelajaran le bih hidup, menumbuhkan rasa ingintahu, dan membantu peserta didi k membangun pemahaman konsep secara bertahap. Dengan demikian, inovasi initida khanya menekankan hasil akhir berupajawaban benar, tetapijuga proses berpikir peserta did ik dalam memahami struktur bi langan.

Keba haruan lain dariTEMAN BIJAK terletak pada kemampuannya dalam menjembatani karakteristik perkembangan kognitif peserta did ik sekolah dasar yang masih berada

padat tahap berpikir konkret. Inovasi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar anak yang lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visualisasi, dan aktivitas

manipulatif. Dengan memanfaatkan media yang dapat disentuh, dipindahkan, dan disusun secara langsung, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih

sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini menjadi pembeda penting dibandingkan

dengan metode pembelajaran konvensional yang seringkali kali langsung menuntut peserta didik memahami konsep abstrak tanpa bantuan media konkret yang memadai.

Keunggulan inovasi TEMAN BIJAK juga tampak pada fleksibilitas dan kemudahannya untuk diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Media yang digunakan dapat dibuat dari bahan sederhana, mudah diperoleh, dan tidak memerlukan biaya besar,

sehingga dapat diterapkan oleh guru di berbagai sekolah tanpa ketergantungan pada fasilitas yang rumit. Meskipun sederhana, media ini memiliki daya tarik tinggi bagi peserta didik karena dikemas secara visual, menarik, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian,

kebaruan dalam inovasi ini tidak hanya terletak pada bentuk medianya, tetapi juga pada cara media tersebut digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan efisien.

Secara keseluruhan, TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi Aku Kenal)

merupakan inovasi pembelajaran yang menghadirkan kebaruan dalam cara guru mengajarkan konsep tempat dan nilai bilangan kepada peserta didik sekolah dasar.

Inovasi ini mengubah pembelajaran yang sebelumnya cenderung abstrak dan monoton menjadi lebih konkret, menarik, partisipatif, dan bermakna. Dengan pendekatan yang

menyesuaikan karakteristik peserta didik, TEMAN BIJAK tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar, tetapi juga

menumbuhkan minat belajar, keaktifan, dan rasa percaya diri peserta didik dalam pembelajaran

matematika. Oleh karena itu, inovasi ini layak menjadi salah satu alternatif

pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar.

## **B. DESAIN INOVASI**

Inovasi TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi Aku Kenal) dirancang untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep tempat dan nilai bilangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sebelumnya adanya inovasi ini, pembelajaran materi tempat dan nilai bilangan cenderung masih dilakukan secara konvensional, yaitu melalui penjelasan lisan, penulisan contoh di papan tulis, serta latihan soal yang berulang. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan posisi angka, menentukan nilai tempat, serta memahami makna suatu angka berdasarkan letaknya dalam bilangan. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan konsep dasar bilangan.

Inovasi ini bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan media sederhana yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata. Konsep inti dari desain TEMAN BIJAK adalah menyediakan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan melihat, menyusun,

memindahkan, membaca, dan menjelaskan angka sesuai dengan nilai tempatnya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga

terlibat langsung dalam proses pembentukan konsep secara bertahap dan bermakna.

Desain inovasi TEMAN BIJAK menitikberatkan pada pembelajaran berbasis aktivitas, di mana peserta didik diajak untuk memahami hubungan antara angka dan posisi tempatnya melalui alat bantu berupa papan nilai tempat, kartu angka, dan lembar aktivitas sederhana. Media ini dirancang agar peserta didik dapat mengidentifikasi kolom satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan secara visual, lalu menempatkan angka sesuai instruksi atau hasil pemikirannya sendiri. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat secara langsung perubahan nilai suatu angka ketika posisinya berpindah. Dengan cara ini, konsep nilai tempat yang sebelumnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Fitur utama desain inovasi TEMAN BIJAK mencakup:

#### 1. Papan Nilai Tempat Interaktif

Papan ini berfungsi sebagai media utama yang memuat kolom-kolom nilai tempat, seperti satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Papan nilai tempat membantu peserta didik memahami struktur bilangan secara visual dan sistematis. Dengan adanya kolom yang jelas, peserta didik dapat membedakan posisi setiap angka dan memahami bahwa nilai suatu angka ditentukan oleh letaknya dalam susunan bilangan.

#### 2. Kartu Angka Manipulatif

Kartu angka 0–9 digunakan sebagai alat bantu bagi peserta didik untuk menyusun bilangan sesuai instruksi guru atau berdasarkan soal yang diberikan. Penggunaan kartu angka memungkinkan siswa untuk memindahkan, menukar, dan menyusun angka secara langsung, sehingga mereka dapat memahami perubahan nilai angka ketika posisinya diubah. Aktivitas ini membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

#### 3. Aktivitas Bermain Sambil Belajar

Desain inovasi ini mengintegrasikan unsur permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diajak untuk menyusun bilangan, menebak nilai tempat, menentukan nilai suatu angka, serta menjawab tantangan sederhana secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini dirancang untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa takut terhadap matematika, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### 4. Pendekatan Praktik Langsung dan Diskusi Interaktif

Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga membimbing peserta didik untuk melakukan praktik langsung menggunakan media. Setelah praktik, siswa diajak berdiskusi untuk menjelaskan alasan penempatan angka, menyebutkan nilai tempat, dan menentukan nilai bilangan. Pendekatan ini membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual, bukan sekadar menghafal istilah atau prosedur.

## 5. Lembar Kerja Terstruktur dan Penguatan Konsep

Desain inovasi ini dilengkapi dengan lembar kerjayang disusun secara bertahap, mulai dari mengenal nilai tempat, menentukan nilai angka, menyusun bilangan, hingga menyelesaikan soal sederhana yang berkaitan dengan konsep tersebut. Lembar kerja ini berfungsi sebagai penguatan agar peserta didik dapat menghubungkan pengalaman praktik dengan kemampuan menyelesaikan soal secara mandiri dan terstruktur.

Dengan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, desain TEMAN BIJAK tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mengubah proses belajar dari yang semula pasif menjadi aktif, dari yang abstrak menjadi konkret, dan dari yang monoton menjadi menyenangkan. Peserta didik tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga memahami hubungan antara posisi angka dan nilainya dalam suatu bilangan. Hal ini sangat penting karena konsep tempat dan nilai bilangan merupakan dasar bagi pembelajaran operasi hitung dan materi matematika lanjutan.

## C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

### 1. Identifikasi Permasalahan dan Perencanaan Inovasi

- Guru melakukan identifikasi awal terhadap permasalahan pembelajaran matematika di kelas, khususnya pada materi tempat dan nilai bilangan, dengan memperhatikan hasil belajar peserta didik, keaktifan siswa, serta tingkat pemahaman siswa saat mengikuti pembelajaran.
- Permasalahan yang ditemukan umumnya berupa kesulitan peserta didik dalam membedakan nilai tempat angka (satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan), menentukan nilai suatu angka berdasarkan posisinya, serta kurangnya minat belajar karena materi disampaikan secara abstrak dan kurang menarik.
- Guru mengumpulkan data pendukung melalui hasil evaluasi pembelajaran, pengamatan selama proses belajar, hasil latihan siswa, dan diskusi sederhana dengan peserta didik mengenai kesulitan yang mereka alami saat mempelajari materi bilangan.
- Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, guru merancang inovasi pembelajaran TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi Aku Kenal) sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami konsep tempat dan nilai bilangan melalui media yang konkret, sederhana, dan menyenangkan.
- Guru menyusun rencana awal pelaksanaan inovasi yang mencakup tujuan pembelajaran, sasaran peserta didik, media yang digunakan, alur kegiatan pembelajaran, serta bentuk evaluasi yang akan dilakukan.

### 2. Penyusunan SOP Pembelajaran dan Perangkat Inovasi

- Guru menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) pelaksanaan inovasi TEMAN BIJAK yang memuat langkah-langkah pembelajaran secara sistematis, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, evaluasi, hingga tindak lanjut hasil pembelajaran.

- Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung pelaksanaan inovasi, seperti modul ajar/RPP, tujuan pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen penilaian, serta lembar observasi untuk mencatat perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran.

- Media utama inovasi disiapkan dalam bentuk papan nilai tempat, kartu angka, kartu soal, dan lembar aktivitas yang dirancang sesuai dengan materi tempat dan nilai bilangan. Media dibuat dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

- Guru juga menyusun aturan penggunaan media dan alur kegiatan belajar agar peserta didik dapat menggunakan TEMAN BIJAK secara tertib, terarah, dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

- Seluruh perangkat dan media yang telah disusun diuji kelayakannya secara sederhana sebelum digunakan, agar pelaksanaan inovasi berjalan lancar, efektif, dan sesuai dengan target pembelajaran yang diharapkan.

### **3. Sosialisasi Inovasi dan Pengenalan Media kepada Peserta Didik**

- Sebelum pelaksanaan pembelajaran inti, guru melakukan sosialisasi sederhana kepada peserta didik mengenai inovasi TEMAN BIJAK, tujuan penggunaannya, serta manfaat media tersebut dalam membantu memahami konsep tempat dan nilai bilangan.

- Guru memperkenalkan media TEMAN BIJAK kepada peserta didik, meliputi papan nilai tempat yang terdiri dari kolom satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan, serta kartu angka yang akan digunakan dalam aktivitas menyusun dan membaca bilangan.

- Guru menjelaskan cara penggunaan media secara bertahap, mulai dari cara menempatkan angka pada kolom yang sesuai, membaca bilangan hasil susunan, hingga menentukan nilai tempat dan nilai angka berdasarkan posisinya.

- Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati media, mencoba secara singkat, serta bertanya apabila ada hal yang belum dipahami. Kegiatan ini bertujuan agar siswa merasa familiar dan siap mengikuti pembelajaran inti dengan lebih percaya diri.

- Pada tahap ini, guru juga menyampaikan aturan belajar dan tata tertib penggunaan media, agar kegiatan pembelajaran berlangsung tertib, menyenangkan, dan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

### **4. Implementasi Program Inovasi dalam Pembelajaran**

- Pelaksanaan inovasi TEMAN BIJAK dimulai pada kegiatan inti pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan media ke dalam proses belajar mengajar secara langsung.

- Guru memberikan contoh penggunaan media dengan menyusun beberapa kartu angka ke dalam papan nilai tempat. Misalnya, guru menempatkan angka pada kolom ratusan, puluhan, dan satuan, lalu mengajak peserta didik membaca bilangan yang terbentuk dan menjelaskan nilai dari setiap angka berdasarkan letaknya.

- Setelah demonstrasi, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung secara individu maupun kelompok. Siswa diminta menyusun bilangan tertentu, menunjukkan nilai tempat suatu angka, menentukan nilai angka dalam bilangan, serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru melalui kartu soal.

- Dalam pelaksanaan inovasi, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan penguatan konsep selama peserta didik menggunakan media. Guru memastikan bahwa setiap peserta didik memahami hubungan antara posisi angka dan nilai yang dihasilkan.

- Pembelajaran juga dilengkapi dengan kegiatan bermain sambil belajar, seperti permainan menyusun angka tercepat, menebak nilai tempat, atau tantangan kelompok sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik dalam belajar matematika.

- Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi terhadap keterlibatan peserta didik, kemampuan menggunakan media, ketepatan dalam menentukan nilai tempat, serta perkembangan pemahaman konsep bilangan secara bertahap.

## **5. Monitoring Berkala, Evaluasi, dan Penyempurnaan Pelaksanaan**

- Guru melakukan monitoring secara berkala selama penerapan inovasi TEMAN BIJAK untuk memastikan bahwa setiap tahapan pembelajaran berjalan sesuai dengan SOP yang telah disusun.

- Monitoring dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik, respon siswa terhadap media, tingkat keaktifan selama pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan tempat dan nilai bilangan.

- Evaluasi dilakukan melalui beberapa bentuk penilaian, seperti penilaian proses, penilaian hasil kerja siswa, lembar kerja peserta didik (LKPD), tes tertulis, serta penilaian unjuk kerja saat menggunakan media TEMAN BIJAK.

- Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana inovasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Apabila masih terdapat peserta didik yang belum mencapai indikator keberhasilan, guru memberikan penguatan, bimbingan tambahan, atau pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih sederhana.

- Guru melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan pelaksanaan inovasi, seperti efektivitas media, kecukupan waktu, tingkat keterlibatan peserta didik, dan kesesuaian langkah pembelajaran. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk menyempurnakan pelaksanaan inovasi pada pertemuan berikutnya agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### BAB III

## TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Tahapan Penciptaan Inovasi ini memerlukan waktu 9 (Sembilan) minggu atau 2 (dua) bulan 1 (satu) minggu dengan rincian sebagai berikut:

#### 1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu ke-3 Januari 2025)

Pada tahap pertama, dilakukan analisis terhadap permasalahan utama dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi tempat dan nilai bilangan di kelas rendah sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep satuan, puluhan, dan ratusan, serta belum mampu menentukan nilai suatu angka berdasarkan letaknya dalam bilangan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan perlunya sebuah inovasi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep tempat dan nilai bilangan secara konkret, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, dikembangkan inovasi TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi Aku Kenal) sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika melalui kegiatan belajar sambil bermain.

#### 2. Tahap Perancangan Media dan Penyusunan Konsep Inovasi (Minggu ke-4 Januari s.d. ke-1 Februari 2025)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran TEMAN BIJAK secara sistematis dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyusunan konsep media, penentuan materi inti, perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan langkah-langkah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media dirancang agar mampu menampilkan angka dan menunjukkan posisi bilangan berdasarkan tempat nilainya, seperti satuan, puluhan, dan ratusan. Selain itu, disusun pula petunjuk penggunaan media, aktivitas permainan edukatif, serta perangkat pembelajaran pendukung seperti modul ajar dan lembar kerja sederhana. Desain media dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan warna, angka, dan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

#### 3. Tahap Pembuatan Media dan Uji Kelayakan Awal (Minggu ke-2 s.d. ke-3 Februari 2025)

Setelah konsep dan desain media selesai disusun, tahap berikutnya adalah pembuatan

media TEMAN BIJAK sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pembuatan media dilakukan dengan menggunakan bahan yang mudah diperoleh, aman digunakan, dan tahan lama, sehingga dapat dimanfaatkan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji kelayakan awal untuk memastikan media dapat digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Uji kelayakan dilakukan melalui penilaian sederhana terhadap aspek tampilan, fungsi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi. Pada tahap ini, guru atau rekan sejawat memberikan masukan terkait kekuatan dan kelemahan media, sehingga dapat dilakukan perbaikan awal sebelum diterapkan kepada peserta didik.

#### 4. Tahap Uji Coba dan Implementasi Inovasi (Minggu ke-4 Februari s.d. ke-2 Maret 2025)

Pada tahap ini, media TEMAN BIJAK mulai diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Guru menggunakan media tersebut untuk mengenalkan konsep tempat dan nilai bilangan melalui kegiatan interaktif, seperti menyusun angka, mengelompokkan nilai tempat, dan menentukan nilai angka berdasarkan posisinya dalam bilangan.

Peserta didik dilibatkan secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mereka dapat belajar secara langsung melalui pengalaman konkret. Proses implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dasar, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap tingkat keaktifan siswa, kemampuan memahami materi, serta respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif ini.

#### 5. Tahap Evaluasi, Penyempurnaan, dan Finalisasi Inovasi (Minggu ke-3 Maret 2025)

Tahap terakhir merupakan tahap evaluasi terhadap pelaksanaan inovasi TEMAN BIJAK setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui observasi, hasil pekerjaan siswa, refleksi guru, serta umpan balik dari peserta didik mengenai kemudahan dan kemenarikan media. Dari hasil evaluasi tersebut, dapat diketahui sejauh mana inovasi ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tempat dan nilai bilangan.

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan penyempurnaan pada beberapa bagian media maupun langkah penggunaannya agar lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setelah melalui proses perbaikan, inovasi TEMAN BIJAK difinalisasi sebagai media pembelajaran yang siap digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran matematika. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi kreatif dan inovatif dalam membantu peserta didik mengenal konsep tempat dan nilai bilangan dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna.

## TAHAPAN INOVASI

| TAHAPAN KEGIATAN                                   | Januari |   |   |   | Februari |   |   |   | Maret |   |   |   |
|----------------------------------------------------|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|
|                                                    | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| Tahap Inisiasi dan Identifikasi Masalah            |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |
| Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |
| Tahap Sosialisasi dan Pembentukan Tim Konsultasi   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |
| Tahap Uji Cobatan Implementasi                     |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |
| Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan                   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |

## BAB IV

### PENUTUP

Inovasi TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi A ku Kenal) merupakan salah satu bentuk upaya kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi tempat dan nilai bilangan. Melalui penggunaan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan interaktif, inovasi ini mampu membantu peserta didik memahami konsep bilangan secara lebih konkret, sistematis, dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang aktif dan berpusat pada peserta didik, pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu menumbuhkan minat belajar matematika sejak dini.

Penerapan inovasi TEMAN BIJAK memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah membedakan nilai tempat suatu angka, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan nilai bilangan. Selain itu, inovasi ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sederhana, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Keberhasilan inovasi TEMAN BIJAK diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi kesulitan belajar matematika pada materi dasar bilangan. Inovasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kondisi sekolah, serta kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Dukungan dari berbagai pihak, baik guru, sekolah, maupun orang tua, sangat diperlukan agar inovasi ini dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, inovasi TEMAN BIJAK (Tempat dan Nilai Bilangan Jadi A ku Kenal) diharapkan mampu menjadi langkah nyata dalam menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan berkualitas. Dengan pembelajaran yang tepat, peserta didik tidak hanya mengenal angka, tetapi juga memahami makna dan nilai dari setiap bilangan sebagai dasar penting dalam pembelajaran matematika di masa depan.