



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

**PEDOMAN TEKNIS
CERMAH
(Cerdas Kata Mahir Angka)**

Tahun 2025



**PROPOSAL
INOVASI SEKOLAH**



**KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

**PROPOSAL INOVASI PENDIDIKAN
CERMAH (CERDAS KATA MAHIR ANGKA)**

**Inovasi Majalah Dinding Interaktif untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa
SMP NEGERI 2 ULU MUSI**

Tahun 2025

INOVASI

CERMAH (CERDAS KATA MAHIR ANGKA)

Majalah Dinding Interaktif untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan memahami informasi dan mengolahnya secara kritis. Sementara itu, numerasi berkaitan dengan kemampuan memahami angka serta menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Namun pada kenyataannya, minat membaca siswa masih tergolong rendah. Selain itu, banyak siswa yang merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran numerasi karena dianggap sulit dan kurang menarik.

Majalah dinding (mading) sekolah merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sayangnya, pemanfaatan mading di sekolah sering kali hanya sebatas media informasi dan belum dimaksimalkan sebagai sarana pembelajaran kreatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, muncul gagasan inovasi **CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka)**. Inovasi ini memanfaatkan mading sebagai media interaktif yang memadukan kegiatan literasi dan numerasi dalam bentuk permainan kata, teka-teki, puzzle angka, kuis edukatif, serta karya kreatif siswa.

Melalui inovasi ini diharapkan siswa dapat belajar secara menyenangkan, meningkatkan minat membaca, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif.

B. TUJUAN

- **Meningkatkan Minat Membaca Siswa**

Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa melalui penyajian informasi yang menarik, kreatif, dan mudah diakses. Melalui media mading (majalah dinding), siswa dapat menemukan berbagai tulisan, cerita pendek, puisi, informasi pengetahuan, serta karya teman-temannya yang dipajang secara menarik. Tampilan yang berwarna, variatif, dan diperbarui secara berkala diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka terdorong untuk membaca secara sukarela. Dengan demikian, budaya membaca di lingkungan sekolah dapat tumbuh secara alami dan berkelanjutan.

- **Mengembangkan Kemampuan Literasi Siswa**

Selain meningkatkan minat membaca, inovasi ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Melalui kegiatan membaca, menulis, dan memahami berbagai

informasi yang ditampilkan di mading, siswa dapat melatih kemampuan memahami teks, memperluas kosakata, serta meningkatkan kemampuan mengekspresikan ide dan gagasan. Siswa juga dapat berpartisipasi dengan mengirimkan tulisan mereka sendiri untuk dipublikasikan di mading, sehingga kemampuan literasi mereka berkembang secara aktif dan berkelanjutan.

- **Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa**

Inovasi ini juga dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Pada mading dapat ditampilkan berbagai konten yang berkaitan dengan angka dan pemecahan masalah, seperti teka-teki matematika, soal logika, permainan angka, maupun informasi menarik yang berkaitan dengan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak kaku, siswa dapat belajar memahami konsep numerasi dengan lebih mudah, sekaligus melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis.

- **Menghadirkan Inovasi Media Pembelajaran Melalui Mading**

Mading dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di lingkungan sekolah. Tidak hanya sebagai tempat menempelkan informasi, mading dirancang sebagai sarana edukatif yang memadukan unsur visual, teks, dan kreativitas siswa. Dengan pembaruan konten secara berkala serta melibatkan berbagai tema pembelajaran, mading dapat menjadi sumber belajar alternatif yang menarik di luar kelas. Hal ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa.

- **Mendorong Kreativitas dan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Sekolah**

Tujuan lainnya dari inovasi ini adalah untuk mendorong kreativitas serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan sekolah. Melalui pengelolaan dan pengisian mading, siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi dengan menampilkan karya seperti tulisan, gambar, komik, poster, maupun hasil proyek pembelajaran. Keterlibatan ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta kerja sama antar siswa. Dengan demikian, mading dapat menjadi wadah positif bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan berperan aktif dalam membangun lingkungan sekolah yang kreatif dan inspiratif.

C. MANFAAT

Manfaat Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka)

Bagi Siswa

Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka) memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui kegiatan membaca berbagai informasi, cerita, pengetahuan umum, serta permainan edukatif yang ditampilkan pada mading, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Mereka dilatih untuk memahami informasi, menganalisis isi bacaan, serta menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca. Selain itu, inovasi ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menghasilkan karya seperti tulisan, puisi, cerita pendek, gambar, atau teka-teki edukatif

yang dapat dipublikasikan pada mading sekolah. Hal ini dapat mengembangkan kreativitas serta rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan mereka.

Di samping itu, melalui berbagai konten yang berkaitan dengan bahasa dan angka, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Siswa tidak hanya terbiasa membaca dan menulis, tetapi juga dilatih untuk memahami informasi berbasis angka, menyelesaikan soal-soal logika, serta permainan matematika sederhana yang disajikan secara menarik. Dengan demikian, inovasi CERMAH dapat membantu siswa menjadi lebih cerdas dalam memahami kata serta lebih mahir dalam mengolah angka dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi Guru

Bagi guru, inovasi CERMAH dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif. Mading tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih kreatif dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkan mading untuk menampilkan materi tambahan, informasi pembelajaran, maupun contoh karya siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran. Dengan adanya media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, inovasi CERMAH juga membantu guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif. Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam kegiatan literasi dan numerasi. Hal ini tentu dapat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Bagi Sekolah

Bagi sekolah, inovasi CERMAH memberikan manfaat dalam mendukung pelaksanaan program literasi sekolah secara berkelanjutan. Melalui kegiatan membaca, menulis, serta penyajian informasi yang menarik pada mading, budaya literasi dapat tumbuh dan berkembang di lingkungan sekolah. Selain itu, adanya konten yang berkaitan dengan numerasi juga membantu sekolah dalam memperkuat program peningkatan kemampuan dasar siswa, khususnya dalam bidang membaca, menulis, dan berhitung.

Lebih dari itu, inovasi CERMAH juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Keberadaan mading yang terus diperbarui dengan berbagai karya dan informasi edukatif dapat membuat lingkungan sekolah menjadi lebih hidup dan inspiratif. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menjadi tempat belajar formal, tetapi juga menjadi ruang yang mendorong siswa untuk terus berkarya, berpikir kritis, serta mengembangkan potensi mereka secara optimal.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka) terlihat dari kemampuannya untuk segera diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tanpa memerlukan sarana yang rumit atau biaya yang besar. Inovasi ini memanfaatkan media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah, yaitu mading (majalah dinding), sehingga pelaksanaannya dapat dilakukan dengan cepat dan mudah oleh guru maupun siswa. Dengan memanfaatkan sumber daya yang ada, inovasi ini dapat langsung mendukung kegiatan literasi dan numerasi di sekolah.

Selain itu, inovasi CERMAH juga dapat dikembangkan dan diperbarui secara berkala dalam waktu yang relatif singkat. Konten yang ditampilkan pada mading, seperti cerita pendek, puisi, pengetahuan umum, teka-teki kata, serta soal atau permainan matematika dapat diganti atau ditambahkan secara rutin. Pembaruan yang dilakukan secara cepat dan berkala ini membuat siswa selalu menemukan informasi baru yang menarik sehingga minat mereka untuk membaca dan belajar tetap terjaga.

Kecepatan inovasi CERMAH juga terlihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembuatan dan pengisian konten mading. Siswa dapat dengan cepat berpartisipasi dengan mengirimkan karya tulisan, gambar, atau ide-ide kreatif lainnya untuk ditampilkan. Hal ini membuat inovasi ini tidak hanya cepat diterapkan, tetapi juga cepat berkembang karena adanya kontribusi aktif dari berbagai pihak di sekolah.

Dengan demikian, inovasi CERMAH merupakan inovasi yang praktis, mudah diterapkan, serta dapat berkembang secara dinamis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kecepatan penerapannya menjadi salah satu keunggulan yang membuat inovasi ini efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di lingkungan sekolah.

E. PENGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Pemanfaatan teknologi informasi (IT) dalam inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka) bertujuan untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi siswa agar lebih menarik, modern, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembuatan, pengelolaan, dan penyebaran informasi yang akan ditampilkan pada mading sekolah. Dengan bantuan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, atau ponsel, guru dan siswa dapat mencari berbagai sumber informasi, materi bacaan, maupun soal-soal numerasi yang menarik dan edukatif dari berbagai sumber pembelajaran digital.

Selain itu, teknologi juga dimanfaatkan dalam proses pembuatan desain konten mading. Siswa dapat menggunakan aplikasi pengolah kata, aplikasi desain sederhana, atau platform digital lainnya untuk membuat poster edukatif, infografis, cerita pendek, maupun teka-teki yang berkaitan dengan literasi dan numerasi. Hasil karya tersebut kemudian dicetak dan

dipajang pada mading CERMAH sehingga tampilan mading menjadi lebih menarik, rapi, dan informatif.

Pemanfaatan IT juga dapat dilakukan melalui penggunaan kode QR (QR Code) pada beberapa bagian mading. Melalui kode QR tersebut, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar tambahan seperti video pembelajaran, artikel edukatif, atau latihan soal literasi dan numerasi secara daring. Hal ini membuat mading tidak hanya menjadi media informasi statis, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang terhubung dengan sumber belajar digital.

Dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dalam inovasi CERMAH, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, penggunaan IT juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk mendukung pembelajaran di era modern.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka) terletak pada pemanfaatan majalah dinding (mading) sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara terpadu. Jika pada umumnya mading hanya digunakan untuk menampilkan pengumuman atau karya siswa secara sederhana, dalam inovasi CERMAH mading dikembangkan menjadi media edukatif yang memadukan kegiatan membaca, menulis, berpikir kritis, serta pemecahan masalah berbasis angka.

Kebaharuan lainnya terlihat pada penyajian konten yang lebih variatif dan terstruktur. Mading CERMAH tidak hanya berisi informasi umum, tetapi juga memuat berbagai rubrik seperti cerita pendek, puisi, fakta pengetahuan, teka-teki kata, permainan bahasa, serta soal atau tantangan numerasi yang menarik. Dengan adanya variasi konten tersebut, siswa tidak hanya membaca informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir, memahami, dan mencoba menyelesaikan berbagai tantangan yang disajikan. Hal ini menjadikan mading sebagai media belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Selain itu, inovasi CERMAH juga memiliki kebaruan dalam hal keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pengelolaan dan pengisian konten mading. Siswa tidak hanya menjadi pembaca, tetapi juga menjadi kontributor yang dapat menampilkan karya tulis, gambar, maupun ide kreatif mereka. Keterlibatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dilatih untuk berpikir kreatif, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap hasil karya yang dipublikasikan.

Kebaharuan lain dari inovasi CERMAH adalah adanya integrasi pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembuatan dan penyajian konten mading. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi, membuat desain konten yang lebih menarik, serta mengakses sumber belajar tambahan melalui media digital. Dengan demikian, inovasi CERMAH menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang memadukan kreativitas, literasi, numerasi, serta pemanfaatan teknologi dalam satu media yang sederhana namun efektif.

Melalui berbagai kebaruan tersebut, inovasi CERMAH diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung

peningkatan kemampuan dasar siswa dalam bidang literasi dan numerasi di lingkungan sekolah

B. DESAIN INOVASI

Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka) dirancang sebagai media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan interaktif melalui pemanfaatan majalah dinding (mading) di lingkungan sekolah. Desain ini menggabungkan unsur literasi dan numerasi dalam satu media yang mudah diakses oleh seluruh siswa. Mading CERMAH dibuat dengan tampilan yang berwarna, rapi, dan memiliki pembagian rubrik yang jelas sehingga siswa tertarik untuk membaca serta berpartisipasi dalam kegiatan yang disajikan.

Secara umum, desain mading CERMAH dibagi menjadi beberapa bagian utama yang memiliki fungsi berbeda. Bagian pertama adalah pojok literasi, yang berisi cerita pendek, puisi, artikel singkat, fakta menarik, atau informasi pengetahuan umum yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa. Bagian kedua adalah pojok numerasi, yang memuat soal-soal matematika sederhana, teka-teki angka, permainan logika, serta tantangan berhitung yang dapat melatih kemampuan berpikir analitis siswa.

Selain itu, terdapat juga pojok kreativitas siswa, yaitu ruang khusus untuk menampilkan karya siswa seperti tulisan, gambar, komik edukatif, poster, atau hasil proyek pembelajaran. Bagian ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengekspresikan ide dan kreativitas mereka sekaligus meningkatkan rasa percaya diri. Desain ini juga dapat dilengkapi dengan pojok informasi, yang berisi pengumuman sekolah, tips belajar, atau informasi edukatif lainnya yang bermanfaat bagi siswa.

Dalam pengembangannya, desain CERMAH juga dapat memanfaatkan teknologi informasi, misalnya dengan menambahkan kode QR yang dapat dipindai menggunakan ponsel untuk mengakses video pembelajaran, bacaan digital, atau latihan soal tambahan. Dengan demikian, mading tidak hanya menjadi media informasi visual, tetapi juga terhubung dengan sumber belajar digital.

Melalui desain yang menarik, terstruktur, dan interaktif tersebut, inovasi CERMAH diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat baca, serta mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara lebih efektif

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru atau tim pengelola merencanakan pelaksanaan inovasi CERMAH dengan menentukan tujuan kegiatan, konsep mading, serta jenis konten yang akan ditampilkan. Guru juga menyusun jadwal pengelolaan dan pembaruan mading secara berkala. Selain itu, dilakukan pembagian tugas kepada siswa yang terlibat dalam pengelolaan mading, seperti tim penulis, tim desain, dan tim penata mading. Tahap perencanaan ini bertujuan agar pelaksanaan inovasi dapat berjalan secara terarah dan sistematis.

2. Tahap Pengumpulan Materi

Pada tahap ini siswa bersama guru mengumpulkan berbagai materi yang akan dimuat dalam mading CERMAH. Materi dapat berupa cerita pendek, puisi, artikel pengetahuan, teka-teki kata, permainan bahasa, soal numerasi, maupun informasi edukatif lainnya. Sumber materi dapat berasal dari buku, internet, maupun hasil karya siswa sendiri. Guru berperan membimbing siswa dalam memilih materi yang sesuai dengan tujuan peningkatan literasi dan numerasi.

3. Tahap Pembuatan dan Desain Konten

Setelah materi terkumpul, siswa mulai membuat dan menyusun konten mading dengan desain yang menarik. Pada tahap ini siswa dapat menulis ulang materi, membuat ilustrasi, menyusun poster, atau merancang tampilan mading menggunakan bantuan teknologi seperti komputer atau aplikasi desain sederhana. Guru memberikan arahan agar tampilan mading rapi, informatif, dan mudah dipahami oleh siswa lain yang membacanya.

4. Tahap Publikasi dan Penataan Mading

Konten yang telah selesai kemudian dipajang pada mading CERMAH di lokasi yang mudah dilihat oleh seluruh warga sekolah. Penataan dilakukan secara rapi dan menarik dengan memperhatikan pembagian rubrik seperti pojok literasi, pojok numerasi, dan pojok kreativitas siswa. Pada tahap ini siswa dapat diajak untuk membaca, mengamati, serta mencoba menyelesaikan berbagai tantangan atau soal yang ditampilkan pada mading.

5. Tahap Evaluasi dan Pembaruan

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap pelaksanaan inovasi CERMAH. Guru bersama siswa menilai keefektifan mading dalam meningkatkan minat membaca serta kemampuan literasi dan numerasi siswa. Masukan dari siswa dapat digunakan untuk memperbaiki konten maupun desain mading pada periode berikutnya. Selain itu, mading CERMAH diperbarui secara berkala agar selalu menghadirkan informasi dan tantangan baru yang menarik bagi siswa.

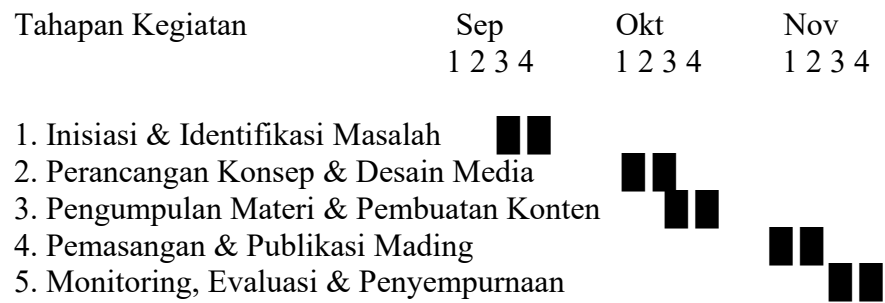
Dengan adanya SOP ini, pelaksanaan inovasi CERMAH dapat berjalan secara terstruktur, berkelanjutan, dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa, guru, maupun sekolah

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu ke-3 Juli 2025)
Pada tahap awal, guru dan tim pengelola mading melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada di sekolah, seperti rendahnya minat baca siswa, kurangnya kemampuan literasi dan numerasi, serta terbatasnya media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Observasi dilakukan di kelas, wawancara dengan siswa, dan analisis hasil belajar untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi melalui inovasi CERMAH. Hasil identifikasi ini menjadi dasar untuk menentukan tujuan dan strategi inovasi.
2. Tahap Perancangan Konsep dan Desain Media (Minggu ke-4 s.d. ke-1 Agustus 2025)
Tim inovasi menyusun konsep dan desain mading CERMAH. Pada tahap ini ditentukan rubrik utama seperti pojok literasi, pojok numerasi, dan pojok kreativitas siswa, serta format konten yang akan ditampilkan, mulai dari cerita, puisi, teka-teki kata, soal numerasi, hingga permainan logika.
3. Tahap Pengumpulan Materi dan Pembuatan Konten (Minggu ke-2 s.d. Minggu ke-3 Agustus 2025)
Guru dan siswa mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk konten mading, seperti karya siswa, referensi bacaan, soal numerasi, serta informasi edukatif lainnya. Siswa diberi kesempatan untuk menulis cerita, membuat gambar, atau menyusun teka-teki edukatif. Guru membimbing agar konten sesuai dengan tujuan peningkatan literasi dan numerasi.
4. Tahap Pemasangan dan Publikasi Mading (Minggu ke-4 s.d. ke-2 September 2025)
Konten yang telah selesai dibuat dipajang di mading CERMAH pada lokasi strategis di sekolah. Siswa diperkenalkan dengan rubrik-rubrik dan diajak untuk membaca, berpartisipasi, serta mencoba menyelesaikan soal atau teka-teki numerasi yang tersedia. Guru memastikan mading mudah diakses dan menarik bagi seluruh siswa.
5. Tahap Monitoring, Evaluasi, dan Penyempurnaan (Minggu ke-3 September 2025)
Tahap ini mencakup pemantauan penggunaan mading oleh siswa, pengumpulan feedback, dan evaluasi efektivitas inovasi CERMAH dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Berdasarkan hasil evaluasi, konten diperbarui secara berkala, tata letak mading disempurnakan, serta metode keterlibatan siswa diperbaiki agar inovasi tetap menarik dan bermanfaat

Tahapan Inovasi CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka)



BAB IV

PENUTUP

Inovasi **CERMAH (Cerdas Kata Mahir Angka)** merupakan upaya strategis untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui media mading yang kreatif, interaktif, dan mudah diakses. Dengan mengintegrasikan kegiatan membaca, menulis, berpikir kritis, serta pemecahan masalah berbasis angka, inovasi ini tidak hanya membantu siswa menguasai kompetensi dasar, tetapi juga mendorong pengembangan kreativitas, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan CERMAH memberikan manfaat yang signifikan bagi seluruh pihak di sekolah. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, guru memiliki media alternatif yang mendukung proses pembelajaran kreatif, sementara sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan literasi-sentris. Pemanfaatan teknologi informasi dalam penyusunan dan penyajian konten juga memperkuat relevansi inovasi ini di era digital, sekaligus melatih keterampilan abad 21 siswa.

Selain itu, tahapan pelaksanaan CERMAH yang terstruktur—mulai dari identifikasi masalah, perancangan konten, pembuatan mading, pemasangan, hingga evaluasi berkala—memastikan inovasi ini dapat berjalan secara sistematis, terukur, dan berkelanjutan. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap hasil karya mereka.

Dengan demikian, inovasi CERMAH diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan adaptif, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Ke depannya, CERMAH dapat terus dikembangkan, diperluas, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh warga sekolah.