

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki fungsi sentral dalam membangun kompetensi dasar peserta didik, termasuk kemampuan numerasi yang menjadi fondasi untuk pembelajaran matematika dan penerapan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Temuan hasil Asesmen Nasional (termasuk Asesmen Kompetensi Minimum / AKM) menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi masih menjadi tantangan besar pada jenjang sekolah dasar di Indonesia, sehingga upaya sistemik untuk memperkuat numerasi menjadi kebutuhan mendesak bagi peningkatan mutu pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2022).

Permasalahan numerasi pada tingkat sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan capaian kognitif (seperti penguasaan konsep bilangan dan operasi), tetapi juga dengan motivasi belajar, minat terhadap matematika, dan keterhubungan antara pembelajaran di kelas dengan konteks kehidupan anak. Pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru seringkali kurang mampu memfasilitasi kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah yang bermakna bagi siswa, sehingga berdampak pada hasil numerasi yang kurang optimal. Oleh karena itu, muncul kebutuhan untuk menciptakan strategi pembelajaran alternatif yang lebih merangsang daya pikir, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Menanggapi kebutuhan ini, dikembangkanlah inovasi spesifik yang disebut Gisiman (Giat Numerasi dengan Permainan). Gisiman adalah akronim dari “Giat Numerasi dengan Permainan”, yaitu sebuah buku sekaligus sahabat belajar numerasi bagi anak-anak yang dirancang untuk menghadirkan pembelajaran numerasi secara

aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui berbagai aktivitas bermain. GISIMAN tidak hanya berfungsi sebagai karakter pendukung dalam buku ini, tetapi juga merepresentasikan program unggulan sekolah yang telah diterapkan penulis. Program tersebut berhasil menjadi salah satu karya terpilih dalam Kelas Berbagi Panen Karya Guru Penggerak Angkatan 9 Kabupaten Pasuruan, sehingga menjadikan GISIMAN sebagai model inovatif yang inspiratif bagi guru dan sekolah lainnya. Gisiman sekaligus menjadi model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang diakui efektivitasnya (Sari, M., & Widodo, A. 2020) sebagai media yang menyenangkan dan interaktif, serta mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan numerik melalui pengalaman langsung, tantangan bertahap, kolaborasi, dan umpan balik yang cepat. Secara khusus, Gisiman dirancang sebagai pendamping guru, menyediakan kerangka kerja, panduan, dan media permainan yang terstruktur untuk membantu guru mengimplementasikan pembelajaran numerasi yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik, sehingga mengurangi beban guru dalam merancang inovasi dari nol.

Dalam konteks manajemen kurikulum, implementasi inovasi Gisiman sebagai model terintegrasi dari permainan ke dalam pembelajaran numerasi sekaligus sebagai pendamping guru tidak dapat dilakukan secara spontan atau sekadar menambahkan aktivitas bermain di dalam kelas. Diperlukan inovasi manajerial yang menyeluruh, mencakup perencanaan kurikulum, pengembangan perangkat ajar, penyusunan alur tujuan pembelajaran, pengelolaan media pembelajaran, strategi penilaian autentik, hingga pengawasan pelaksanaan kurikulum di tingkat kelas. Kepala sekolah dan guru memiliki peran penting sebagai pengelola sekaligus pelaksana kurikulum untuk memastikan bahwa

pendekatan berbasis permainan Gisiman benar-benar mendukung capaian pembelajaran numerasi. Nugroho dan Rahmawati (2021) menjelaskan bahwa inovasi kurikulum seperti Gisiman harus mampu mengintegrasikan penguatan kompetensi numerasi dengan nilai-nilai karakter peserta didik, termasuk kemampuan bernalar kritis, kemandirian, kerja sama, kreativitas, serta kecakapan mengambil keputusan.

Lebih dari itu, penguatan numerasi melalui pendekatan Gisiman juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan pembelajaran kontekstual yang dianut dalam Kurikulum Merdeka. Permainan dalam Gisiman dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), mengolah informasi, menguji hipotesis sederhana, dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih alami. Dalam perspektif manajemen kurikulum, penggunaan Gisiman sebagai strategi pembelajaran memerlukan dukungan dalam bentuk penyusunan program sekolah, pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif untuk inovasi.

Tantangan rendahnya capaian numerasi di sekolah dasar dikombinasikan dengan tuntutan kurikulum yang lebih fleksibel dan berorientasi pada pengalaman belajar bermakna, menjadi alasan penting untuk menelaah bagaimana inovasi manajemen kurikulum yang spesifik yaitu implementasi Gisiman (Giat Numerasi dengan Permainan) sebagai pendamping guru dapat diterapkan secara efektif di satuan pendidikan. Inovasi Gisiman bukan hanya berkaitan dengan penggunaan media permainan sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga menyangkut bagaimana sekolah secara sistematis merancang, mengelola, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kurikulum agar mampu menumbuhkan kemampuan numerasi yang

kuat dan berkesinambungan. Penguatan numerasi melalui Gisiman membutuhkan dukungan manajerial yang matang, seperti perencanaan program yang terarah, penyediaan sarana dan media permainan yang sesuai, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan panduan Gisiman dalam merancang aktivitas berbasis permainan, serta evaluasi pembelajaran yang mampu menangkap perkembangan pemahaman numerasi secara autentik. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk mengetahui bagaimana sekolah mengelola keseluruhan proses tersebut dalam konteks yang nyata.

Studi multi situs di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil menjadi sangat relevan untuk menggambarkan dinamika implementasi dan manajemen inovasi Gisiman secara komprehensif. Meskipun kedua sekolah berada dalam satu wilayah administratif yang sama, keduanya memiliki karakteristik lingkungan, budaya sekolah, dan kondisi sosial peserta didik yang berbeda. Perbedaan ini dapat memengaruhi cara sekolah merespons kebijakan kurikulum, mengelola sumber daya, mengembangkan kreativitas guru, serta menciptakan kultur pembelajaran yang mendukung inovasi. Melalui pendekatan multi situs, peneliti dapat mengidentifikasi variasi praktik baik, pola manajerial, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran Gisiman pada numerasi di masing-masing sekolah. Selain itu, penelitian ini memungkinkan analisis perbandingan untuk melihat bagaimana inovasi Gisiman dapat menghasilkan dampak yang berbeda ketika diterapkan pada konteks yang tidak sepenuhnya seragam. Dengan demikian, hasil kajian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam mengenai strategi implementasi inovasi manajemen kurikulum berbasis permainan yang efektif dalam penguatan pembelajaran numerasi di sekolah dasar.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara mendalam berbagai aspek inovasi manajemen kurikulum berbasis permainan dalam penguatan pembelajaran numerasi pada dua satuan pendidikan dasar, yaitu SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil. Fokus penelitian tersebut mencakup:

1. Bagaimana bentuk inovasi manajemen kurikulum yang diterapkan di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil dalam mengembangkan pembelajaran numerasi berbasis permainan?
2. Bagaimana strategi perencanaan inovasi kurikulum yang dilakukan sekolah dalam rangka penguatan pembelajaran numerasi?
3. Bagaimana implementasi inovasi kurikulum dalam pelaksanaan penguatan pembelajaran numerasi di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil?
4. Bagaimana evaluasi dan tindak lanjut dalam inovasi kurikulum untuk penguatan pembelajaran numerasi di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk inovasi manajemen kurikulum yang diterapkan di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil dalam mengembangkan pembelajaran numerasi berbasis permainan.
2. Menganalisis strategi perencanaan inovasi kurikulum yang dilakukan sekolah dalam rangka penguatan pembelajaran numerasi.

3. Mengevaluasi implementasi inovasi kurikulum dalam pelaksanaan penguatan pembelajaran numerasi di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil.
4. Mengidentifikasi bentuk evaluasi dan tindak lanjut yang dilakukan dalam inovasi kurikulum untuk penguatan pembelajaran numerasi di kedua sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Bagi SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil diharapkan menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi kepala sekolah, guru, dan tim kurikulum untuk memperbaiki perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran numerasi. Selain itu, temuan penelitian dapat menjadi dasar dalam pengembangan program sekolah yang lebih efektif, penguatan budaya belajar, serta pengembangan profesional guru sesuai kebutuhan kontekstual masing-masing sekolah.
2. Bagi sekolah dasar di wilayah Kabupaten Pasuruan, penelitian ini dapat menjadi contoh praktik baik (*best practices*) yang relevan untuk direplikasi atau diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain di Kabupaten Pasuruan. Strategi manajemen kurikulum berbasis permainan yang ditemukan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran numerasi, terutama bagi sekolah yang menghadapi tantangan serupa dalam capaian numerasi. Temuan penelitian ini juga membantu sekolah lain dalam memahami pentingnya penguatan manajemen kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

3. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Pasuruan sebagai Pemangku Kebijakan, menjadi rujukan dalam merumuskan kebijakan, program pembinaan, serta pengembangan kurikulum di tingkat daerah. Data empiris dari dua sekolah ini dapat membantu Dinas Pendidikan dalam melihat efektivitas pendekatan-pendekatan inovatif yang mendukung peningkatan numerasi. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan program pelatihan guru, pendampingan kurikulum, penyediaan sarana pendukung pembelajaran berbasis permainan, serta monitoring mutu pendidikan di Kabupaten Pasuruan.

4. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan, memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu manajemen pendidikan, khususnya dalam kajian manajemen kurikulum dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada numerasi. Temuan empiris dari konteks sekolah dasar di Indonesia menambah khazanah penelitian mengenai integrasi inovasi pembelajaran dalam kebijakan kurikulum. Penelitian ini juga memperkuat basis teoretis mengenai keterkaitan antara inovasi kurikulum, kreativitas guru, dan peningkatan kemampuan numerasi siswa.

5. Bagi Peneliti Berikutnya, menjadi referensi sekaligus pijakan awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, baik pada konteks sekolah yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih tinggi, maupun fokus inovasi pembelajaran lainnya. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan terkait efektivitas model permainan tertentu pada capaian numerasi, pengembangan kurikulum inovatif, atau penelitian dengan desain eksperimen dan tindakan. Keterbatasan penelitian ini dapat menjadi ruang untuk penyempurnaan metodologis pada penelitian berikutnya.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa istilah penting yang digunakan :

1. Manajemen Kurikulum adalah keselarasan proses yang sistematis dan terstruktur yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan kontrol (evaluasi) terhadap materi, metode, dan sumber daya kurikulum. Hal ini dilakukan untuk menjamin koherensi internal dan eksternal kurikulum sehingga capaian pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif dan efisien.

2. Permainan (Dalam Konteks Edukasi) diartikan sebagai suatu aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur yang didasarkan pada aturan tertentu, melibatkan tujuan yang jelas, serta memberikan unsur tantangan dan kesenangan intrinsik. Secara pedagogis, permainan mencakup semua bentuk aktivitas edukatif, baik permainan tradisional maupun modern, serta media digital maupun non-digital, yang dirancang secara spesifik sebagai instrumen pembelajaran. Fungsi utamanya adalah memfasilitasi lingkungan belajar yang aktif dan autentik untuk meningkatkan keterlibatan (engagement) peserta didik, memicu motivasi belajar yang kuat, dan memperdalam pemahaman konseptual melalui pengalaman eksploratif, kolaborasi, dan mekanisme umpan balik yang cepat. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konten kurikulum dengan pengalaman hidup peserta didik, mentransformasi proses belajar dari pasif menjadi interaktif dan bermakna.

3. Pembelajaran Numerasi, merujuk pada kemampuan peserta didik dalam memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan konsep bilangan serta operasi

matematika dalam situasi sehari-hari. Penelitian ini menekankan numerasi sebagai kemampuan dasar yang harus dikuatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

4. GISIMAN merupakan akronim dari “Giat Numerasi dengan Permainan”, yang didefinisikan sebagai suatu model inovasi pembelajaran yang komprehensif. Inovasi ini diwujudkan dalam bentuk sumber belajar terstruktur (buku panduan dan pendukung) yang secara sistematis memfasilitasi implementasi pembelajaran numerasi melalui beragam aktivitas berbasis permainan (baik tradisional, modern, digital, maupun non-digital). Tujuan utama gisiman adalah mentransformasi pedagogi numerasi menjadi proses yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga secara efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual peserta didik. Lebih lanjut, gisiman merepresentasikan suatu program unggulan manajemen kurikulum di tingkat satuan pendidikan yang berhasil mendapatkan pengakuan ilmiah dan praktis, dibuktikan dengan terpilihnya karya ini dalam forum Kelas Berbagi Panen Karya Guru Penggerak Angkatan 9 Kabupaten Pasuruan, sehingga menjadikannya prototipe inovasi yang inspiratif dan relevan untuk direplikasi oleh guru dan sekolah lain.