



PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN GURU DALAM MENGGUNAKAN ALAT PERAGA KOTAK DADU LINUS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI

Article history

Received: 07/09/2023

Revised: 25/09/2023

Accepted: 26/09/2023

DOI: [10.35329/sipissangngi.v3i3.4759](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i3.4759)

¹St. Mariah Ulfah, ^{2*}Herlina Ahmad, ³Abdul Latif, ⁴Asdar, ⁵Syamsuddin, ⁶Nurainun, ⁷Sulaimana
^{1,3,4,5,6,7}Universitas Terbuka, ²Universitas Al Asyariah Mandar.

*Corresponding author

herlinaahmad39@gmail.com

Abstrak

Masalah yang ditemukan oleh tim PkM dosen di SMK Mega Link Majene yakni guru dalam memberi soal di kelas belum memperhatikan indikator AKM, sehingga siswa belum terbiasa dengan soal-soal AKM. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai rata-rata AKM siswa. Hal ini berarti kemampuan literasi dan numerasi masih membutuhkan cara dalam peningkatannya. Berdasarkan hal tersebut tim PkM memutuskan untuk melakukan pengabdian dengan melakukan pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan alat peraga kotak dadu linus untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK Mega Link Majene. Alat peraga ini dirancang untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan cara melakukan permainan dalam mengerjakan soal-soal sesuai indikator soal AKM. Sehingga siswa tidak merasa sedang melakukan aktivitas pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu alternatif upaya dalam nilai AKM Kelas untuk memenuhi nilai standar. Setelah melakukan PkM diperoleh kesimpulan yaitu (1) terjadi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK Mega Link Majene (2) terjadi peningkatan keterampilan pembuatan alat peraga bagi Guru SMK Mega Link Majene.

Kata kunci: *alat peraga, literasi, numerasi, siswa, guru, AKM*



Gambar 1. Peserta PkM- Guru dalam Menggunakan Alat Peraga Kotak Dadu Linus untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SMK Mega Link Majene.

1. PENDAHULUAN

Tahun 2021 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengeluarkan kebijakan terkait penghapusan dan penggantian Ujian Nasional (UN), adapun kebijakan yang menggantikan UN adalah dengan memberlakukan evaluasi secara nasional terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui Asesmen Kompetensi Minimal (AKM), pencapaian siswa dari aspek pembelajaran sosial-emosional melalui survey karakter, dan kualitas pembelajaran di sekolah diukur melalui survey lingkungan belajar. Perhatian pemerintah terkhusus pada AKM sangat penting bagi siswa, sebab literasi dan numerasi menjadi dasar alumni SMK berkontribusi dalam dunia kerja.

Hasil wawancara dengan kepala SMK Mega Link yaitu Anwar Kamaruddin menjelaskan bahwa ada beberapa hal penting yang menjadi catatan selama satu tahun terakhir yaitu dari tahap persiapan guru dalam melakukan asesmen nasional dalam hal ini adalah AKM sudah dilakukan secara maksimal, namun guru belum mengetahui indikator pencapaian yang diharapkan. Siswa masih belum terbiasa dalam menerima soal dengan standar AKM. Hal ini mengakibatkan nilai Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) SMK Mega Link Majene masih dibawah dari standar penilaian nasional. Padahal AKM bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa, menurut studi nasional dan internasional, tingkat literasi dan numerasi siswa masih rendah. Padahal kemampuan literasi dan numerasi adalah dua kompetensi minimum bagi siswa untuk belajar sepanjang hayat dan dapat berkontribusi kepada masyarakat serta secara khusus bagi SMK yakni berkiprah dalam dunia usaha, dunia industry dan dunia kerja (DUDIKA).

Masalah yang ditemukan oleh tim PkM dosen di SMK Mega Link Majene yakni guru dalam memberi soal di kelas belum memperhatikan indikator AKM, sehingga siswa belum terbiasa dengan soal-soal AKM. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai rata-rata AKM siswa Hal ini berarti kemampuan literasi dan numerasi masih membutuhkan cara dalam peningkatannya. Berdasarkan hal tersebut tim PkM memutuskan untuk melakukan pengabdian dengan melakukan pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan alat peraga kotak dadu linus untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK Mega Link Majene.

Alat peraga kotak dadu linus merupakan pengembangan dari permainan ular tangga dan ludo yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi (linus). Alat peraga ini dirancang untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan cara melakukan permainan dalam mengerjakan soal-soal sesuai indikator soal AKM. Sehingga siswa tidak merasa sedang melakukan aktivitas pembelajaran. Hal ini diharapkan menjadi salah satu alternatif upaya dalam nilai AKM Kelas yang memenuhi nilai standar. Tujuan alat peraga kotak dadu linus yaitu (1) meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK Mega Link Majene (2) meningkatkan keterampilan pembuatan alat peraga bagi Guru SMK Mega Link Majene.

Kemampuan literasi merupakan proses membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, melihat, dan berpendapat. Sedangkan kemampuan numerasi merupakan kecakapan dalam menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel, atau bagan (Pangaribuan,2023). Penelitian yang terkait dengan penerapan alat peraga dalam membantu peningkatan literasi dan numerasi diantaranya dilakukan oleh Nurjannah (2018) pada sebuah disertasi menyatakan bahwa bahwa kecakapan siswa SMK yakni (a) literasi fungsional memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian, (b) literasi informasi memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian, (c) nilai kerja memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian, (d) kreativitas memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian (e) pemecahan masalah memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian (f) literasi fungsional literasi informasi numerasi

nilai kerja kreativitas memiliki hubungan positif dan signifikan dengan pemecahan masalah (g) literasi fungsional memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian melalui pemecahan masalah (h) literasi informasi memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian melalui pemecahan masalah (i) numerasi memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian melalui pemecahan masalah (j) nilai kerja memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian melalui pemecahan masalah (k) kreativitas memiliki hubungan positif dan signifikan dengan bidang keahlian melalui pemecahan masalah.

Devy, Siswono, dan Wiryanto (2022) menyatakan bahwa kemampuan numerasi siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran *google sites* yaitu sebesar 81,25%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayati dkk (2022) bahwa terdapat beberapa aspek yang sangat mempengaruhi keterlaksanaan dan kesuksesan pembelajaran numerasi. Pertama adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Kedua adalah kompetensi guru. Ketiga adalah ketersediaan media pembelajaran sudah diakomodasi oleh sekolah namun masih belum maksimal sehingga guru harus lebih kreatif dalam merancang media yang baik. Keempat adalah ketersediaan modul sudah lengkap namun ada masukan berupa tambahan sentuhan kearifan local. Kelima adalah motivasi belajar siswa yang sudah baik. Keenam adalah dukungan orang tua dalam pembelajaran numerasi hendaknya ditingkatkan.

Kemampuan Membaca merupakan kunci utama untuk dapat mempelajari segala ilmu pengetahuan. Kemampuan ini sangat diperlukan untuk memahami berbagai informasi, petunjuk, atau pedoman yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, hendak mengonsumsi suatu obat, kita harus melihat dampak yang dapat ditimbulkan oleh obat, dan mengetahui pantangan yang tertera pada kemasan obat tersebut. Jika salah memahami informasi atau petunjuk yang diberikan, maka akibatnya bisa fatal.

Literasi membaca tidak hanya sekedar lancar membaca teks, namun harus dapat memahami isi teks yang dibaca. Informasi yang dimuat dalam sebuah teks tidak hanya berupa tulisan atau kata-kata, namun bisa berupa symbol, angka, bagan/carta, atau grafik. Peningkatan kemampuan siswa dalam literasi membaca tidak terpisahkan dari literasi numerasi, sains, digital, finansial serta budaya dan kewargaan (Sani, 2021). Literasi lain yang perlu dikuasai oleh semua siswa adalah numerasi. Numerasi tidak sama dengan kompetensi matematika. Walaupun keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, namun terdapat perbedaan pada perbedayaan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Penguasaan matematika tidak secara otomatis membuat siswa memiliki kemampuan numerasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Ahmad (2018), Ahmad, Syah, dan Elviana (2021), latif dan Ahmad (2021) yang menyatakan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dapat menumbuhkembangkan kemampuan siswa dalam memahami matematika, karena dianggap mampu menurunkan derajat keastrakan dari matematika itu sendiri.

Kemampuan numerasi mencakup keterampilan mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi nyata (real) sehari-hari/kontekstual. Seringkali permasalahan kontekstual merupakan permasalahan yang tidak terstruktur (*unstructured*), memiliki banyak cara penyelesaian, bahkan berhubungan dengan faktor nonmatematis.

Pada dasarnya soal AKM dapat dibuat dalam berbagai bentuk seperti soal-soal PISA. Beberapa soal yang diperkenalkan adalah soal pilihan ganda kompleks, yakni sebuah soal dengan beberapa pilihan jawaban. AKM yang dilaksanakan secara nasional dilaksanakan berbasis komputer, sehingga soal yang umum digunakan adalah soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, atau benar-salah agar pengolahan hasil ujian dapat dilakukan dengan mudah.

Walaupun demikian, ada juga soal essay untuk menguji kemampuan siswa mengevaluasi teks. Soal AKM juga perlu dibuat seperti bentuk soal PISA, yakni uraian singkat, uraian panjang, pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, benar/salah, ya/tidak, dan sebagainya.

Soal AKM sebaiknya didesain menggunakan stimulus dengan konteks yang beragam, misalnya dengan menyajikan informasi berupa tulisan, tabel, grafik, dan ilustrasi. Stimulus yang disajikan perlu dilengkapi dengan ilustrasi yang kontekstual dan informative. Stimulus tersebut sebaiknya memiliki unsur edukatif, inspiratif, menarik, dan memiliki nilai kebaruan. Soal untuk mengukur kemampuan numerasi dan kemampuan membaca dapat dikaitkan dengan berbagai mata pelajaran atau lintas pelajaran sehingga sebuah stimulus dapat dikaitkan dengan beberapa pertanyaan untuk mata pelajaran yang berbeda. Oleh sebab itu semua guru perlu memiliki kemampuan menyusun soal AKM.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka solusi yang ditawarkan adalah memberi pelatihan dan pendampingan Guru SMK Mega Link Majene. Penyusunan soal AKM, Pembuatan dan penggunaan alat peraga kotak dadu linus diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK Mega Link Majene.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PkM dosen ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap 1: Koordinasi Awal
Tim PkM dosen melakukan koordinasi awal dengan mitra SMK Mega Link Majene. Tim PkM dosen bersama mitra mencoba memetakan masalah yang dihadapi yaitu rendahnya nilai AKM yang berarti kemampuan literasi dan numerasi siswa rendah.
2. Tahap 2: Need Assement
Tim PkM dosen merefleksi untuk menemukan akar masalah dan solusi mitra SMK Mega Link Majene terhadap rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa. Tim PkM dosen berdiskusi menemukan kebutuhan mitra yaitu melakukan pelatihan dan pendampingan kepada Guru SMK Mega Link Majene dalam menggunakan alat peraga kotak dadu linus.
3. Tahap 3: Workshop 1
Tim PkM dosen mengadakan workshop 1 yaitu membuat produk yaitu soal AKM, alat peraga kotak dadu linus dan modul untuk memudahkan pengaplikasian, serta melakukan validasi hasil produk.
4. Tahap 4: Workshop 2
Tim PkM dosen mengadakan workshop 2 dengan agenda pembuatan alat peraga kotak dadu linus dan penyusunan modul bersama guru SMK Mega Link Majene.
5. Tahap 5: Workshop 3
Pelatihan dan pendampingan penggunaan kotak dadu linus pada guru SMK Mega Link Majene.

6. Tahap 6: Evaluasi, Pelaporan, dan Desiminasi

Tim PkM dosen melakukan evaluasi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada mitra, selanjutnya dilakukan tindak lanjut guna memastikan tujuan dari kegiatan tercapai yaitu terjadinya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa SMK Mega Link Majene serta memastikan keberlanjutan penggunaan alat peraga kotak dadu linus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Mega Link Majene merupakan sekolah swasta yang berdiri sejak tahun 2013. Saat ini SMK Mega Link telah terakreditasi B dengan jumlah siswa 136 orang dan jumlah guru 10 orang. Berikut adalah hasil kegiatan PkM dosen:

1. Tahap 1, Tim PkM dosen melakukan koordinasi awal dengan mitra SMK Mega Link Majene. Tim PkM dosen bersama mitra mencoba memetakan masalah yang dihadapi yaitu dengan menganalisis hasil rapor Pendidikan SMK Mega Link Majene. Dari hasil analisis tersebut diperoleh nilai rata-rata literasi dan numerasi siswa berada pada kategori rendah. Berikut hasil analisis data rapor Pendidikan SMK Mega Link Majene.

Table 1. Hasil Analisis Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SMK Mega Link Majene

| Kemampuan | Indikator | Skor |
|-----------|---|-------|
| Literasi | 1. Kompetensi membaca teks informasi: Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks informasional (non-fiksi). | 59,49 |
| | 2. Kompetensi membaca teks sastra: Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks fiksi. | 61,31 |
| | 3. Kompetensi mengakses dan menemukan isi teks (L1): Kompetensi peserta didik pada kemampuan menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu ide atau informasi eksplisit dalam teks informasional (non-fiksi) dan sastra. | 61,15 |
| | 4. Kompetensi menginterpretasi dan memahami isi teks (L2): Kompetensi peserta didik pada kemampuan membandingkan dan mengontraskan ide atau informasi dalam atau antar teks, membuat kesimpulan, mengelompokkan, serta mengombinasikan ide dan informasi dalam teks atau antar teks informasional (non-fiksi) dan sastra. | 59,38 |
| | 5. Kompetensi mengevaluasi dan merefleksikan isi teks (L3): Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis, memprediksi, dan menilai konten, bahasa, dan unsur-unsur dalam teks informasional (non-fiksi) dan sastra. | |
| Numerasi | 1. Kompetensi pada domain Bilangan: Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten bilangan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. | 49,76 |
| | 2. Kompetensi pada domain Aljabar: Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten aljabar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. | 48,81 |
| | 3. Kompetensi pada domain Geometri: Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten geometri untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. | 51,03 |
| | 4. Kompetensi pada domain Data dan Ketidakpastian: Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten data dan ketidakpastian untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. | 50,04 |
| | 5. Kompetensi mengetahui (L1): Kompetensi peserta didik pada kemampuan memahami fakta, proses, konsep, dan prosedur. | 49,41 |
| | 6. Kompetensi menerapkan (L2): Kompetensi peserta didik pada | 51,98 |

| | | |
|--|--|-------|
| | kemampuan menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta, relasi, proses, konsep, prosedur, dan metode pada konten bilangan dengan konteks situasi nyata untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan. | |
| | 7. Kompetensi menalar (L3): Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks. | 49,75 |

Sumber: Rapor Pendidikan, 2023

2. Tahap 2, Tim PkM dosen Bersama mitra melakukan pendampingan terhadap refleksi hasil Rapor Pendidikan dan proses pembelajaran guna menemukan akar masalah dan mencari solusi. Dari tahapan ini diperoleh kesepakatan menerapkan alat peraga yang dapat membiasakan siswa terhadap soal-soal AKM yaitu alat peraga kotak dadu linus untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi Siswa SMK Mega Link Majene.



Gambar 3. Diskusi Bersama Mitra Terkait Rapor Pendidikan SMK Mega Link Majene

3. Tahap 3, Tim PkM dosen mengadakan workshop 1 yaitu membuat produk diantaranya soal AKM, prototype alat peraga, dan modul untuk memudahkan pengaplikasian, serta melakukan validasi hasil produk.



Aturan Permainan Ular Tangga Kotak Dadu Linus

1. **Pahami tujuan dari permainan ini.** Tujuan dari permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang mencapai petak atau kotak terakhir dengan bergerak dari satu petak ke petak lain hingga mencapai petak terakhir. Hampir semua papan memiliki alur jalan yang berselang-seling. Pada baris pertama, Anda bergerak dari kiri ke kanan, dan setelah naik ke baris berikutnya, Anda bergerak dari arah sebaliknya (kanan ke kiri), dan seterusnya.
2. **Mulai permainan.** Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka enam untuk "mengaktifkan" pion ke permainan. Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan "jalan".
3. **Nalkah melalui tangga.** Jika Anda berhenti di petak yang menunjukkan bagian bawah tangga, Anda boleh bergerak naik ke petak yang ditunjukkan oleh ujung tangga.
4. **Turunlah di petak ular.** Jika Anda berhenti tepat di petak dengan bagian kepala ular, turunkan pion Anda hingga mencapai petak dengan ujung tubuh ular.
5. **Mengambil kartu soal.** Setelah melempar dadu pemain harus mengambil kartu soal yang telah tersedia dan wajib menjawabnya.

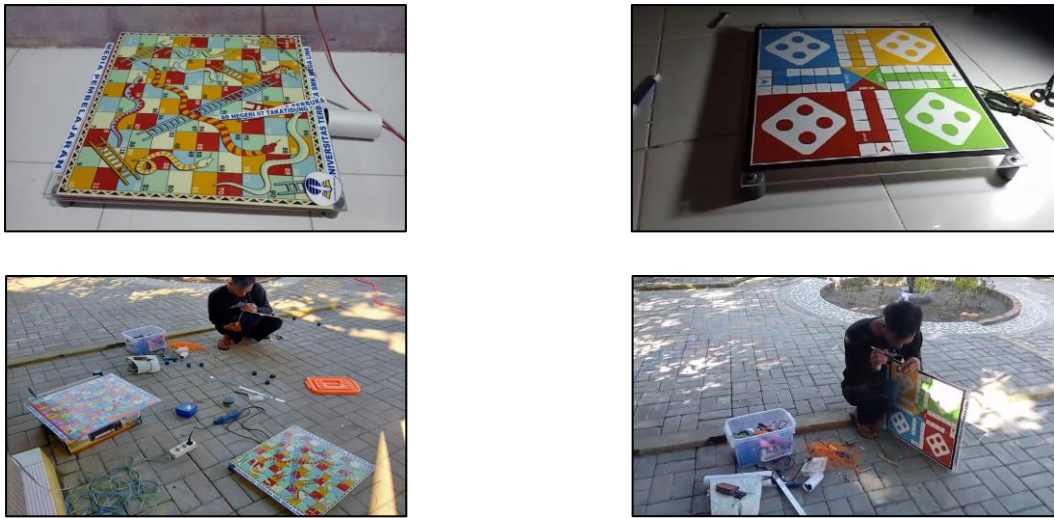
Aturan Permainan Ludo Kotak Dadu Linus

1. **Mulai permainan.** Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka enam untuk "mengaktifkan" pion ke permainan. Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan "jalan", agar pion dapat meninggalkan kandang. Setiap orang mendapatkan satu kesempatan untuk mendapatkan angka enam, dan jika ia tidak mendapatkannya, giliran main akan diberikan ke pemain berikutnya.
2. **Buti dadu.** Setelah pemain mendapatkan angka enam pertama untuk mengaktifkan pion ke permainan, pemain tersebut harus mengocok kembali dadu untuk menggerakkan pion. Anda harus mengikuti angka yang ditampilkan di dadu. Untuk mendarat di "rumah", Anda harus menggerakkan pion sesuai angka di dadu. Anda juga tidak bisa tiba di rumah jika mendapatkan angka yang melebihi dari angka yang diperlukan (dalam hal ini, Anda mungkin perlu mundur satu atau beberapa langkah jika angka yang keluar melebihi angka yang diperlukan untuk mendarat tepat di rumah).
3. **Mengambil kartu soal.** Setelah melempar dadu pemain harus mengambil kartu soal yang telah tersedia dan wajib menjawabnya.



Gambar 4. Kegiatan Workshop 1 Pembuatan Prototype Produk

4. Tahap 4: Tim PkM dosen mengadakan workshop 2 dengan agenda pembuatan alat peraga kotak dadu linus dan finalisasi soal dan modul bersama guru SMK Mega Link Majene.



Gambar 5. Kegiatan Workshop 2 Pembuatan Alat Peraga

5. Tahap 5: Workshop 3

Pelatihan dan pendampingan penggunaan kotak dadu linus pada guru SMK Mega Link Majene.



Gambar 6. Kegiatan Workshop 3 Pelatihan dan Pendampingan

6. Tahap 6: Evaluasi, Pelaporan, dan Desiminasi

Tim PkM dosen melakukan evaluasi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada mitra, selanjutnya dilakukan tindak lanjut guna memastikan tujuan dari kegiatan tercapai yaitu terjadinya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa SMK Mega Link Majene serta memastikan keberlanjutan penggunaan alat peraga kotak dadu linus. Berikut adalah dokumentasi monitoring dan evaluasi yang dilaksanakan oleh UT Pusat.



Gambar 7. Kegiatan Monitoring dan Evaluasi oleh UT Pusat terhadap Mitra PkM

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan Guru dalam Menggunakan Alat Peraga Kotak Dadu Linus diperoleh:

- 1) Terjadi penambahan wawasan Guru dalam menganalisis indikator ketercapaian soal AKM, sehingga diharapkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SMK diatas nilai standar AKM nasional.
- 2) Terjadi penambahan wawan guru dalam pembuatan alat peraga pembelajaran.
- 3) Terjadi pembiasaan siswa SMK Mega Link Majene dalam menyelesaikan soal-soal literasi dan numerasi.
- 4) Terjadi peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan beberapa hasil penelitian Ahmad, dkk (2022), Jepri, Ahmad, dan Reskiah (2022), dan Ahmad, dkk (2022) yang secara umum hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa dan membantu serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar.

4. SIMPULAN

Kegiatan PkM dosen dalam memberi pelatihan dan pendampingan penggunaan kotak dadu linus pada guru SMK Mega Link Majene merupakan solusi dari akar masalah yang ditemukan yakni rendahnya Rapor Pendidikan hasil AKM siswa pada kemampuan literasi dan numerasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kodama dalam Mengerjakan Soal Matematika. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(2), 118-132.
- Ahmad, H., Syah, A., & Elviana, E. (2021). PKM-PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MI DDI PASSEMBARANG DALAM MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PABEL GAMES. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 19-25.
- Ahmad, H., Nurdefi, N., Yeyen, Y., Muchtar, T., Syamsuddin, S., & Latif, A. (2022). PkM-Pelatihan Microsoft Office Excel sebagai Media Pembelajaran Statistika pada Guru Matematika. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 13-17.
- Devya, L. M., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7518-7525.
- Farihah, H. (2017). Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1-19.
- Hidayati, V. R., Wardani, K. S. K., Anar, A. P., Hasnawati, H., & Maulyda, M. A. (2022). KENDALA PEMBELAJARAN NUMERASI DI MASA PANDEMI DAN TANTANGAN GURU DALAM MENGHADAPINYA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3).
- Jepri, J., Ahmad, H., & Reskiah, R. (2022, May). Efektivitas Alat Peraga Logika Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 01 Sumarorong. In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 4, No. 1, pp. 317-324).
- Latif, A., & Ahmad, H. (2021). PkM-Peningkatan Kompetensi Guru SMK Mega Link Majene dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai Media Assessment Pembelajaran. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 28-32.
- Melti, L., Tone, K., & Ahmad, H. (2020). Pengaruh Alat Peraga Sister Sari Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Negeri 4 Polewali. *Journal Pegguruang*, 2(1), 20-25.
- Nurjanah, N. (2018). *Model hubungan literasi fungsional, literasi informasi, numerasi, nilai kerja, pemecahan masalah, dan kreativitas dengan bidang keahlian siswa SMK di Malang Raya* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

- Pangaribuan, L. R., Manalu, R. S., Situmorang, T. L., Purba, R. I., Sidabutar, N. I., Situmorang, L. S., & Sinaga, D. M. (2023). Meningkatkan Literasi dan Numerasi Di SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1501-1505.
- Tout, D. (2020). Evolution of adult numeracy from quantitative literacy to numeracy: Lessons learned from international assessments. *International Review of Education*, 66(2), 183-209.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum*. Bumi Aksara.
- Syamsuddin, S., Tahir, A., Ahmad, H., Febryanti, F., & Rahayu, A. (2020). PKM-MGMP Matematika SMK Kabupaten Majene Pelatihan GeoGebra sebagai media pembelajaran matematika. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2019, No. 11).
- Widiantari, N. K. K., Suparta, I. N., & Sariyasa, S. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 331-343.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013, November). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. In *Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY* (Vol. 1, No. 1).