



LITERASI DAN NUMERASI KELAS AWAL

Literasi Seru Webinar 22 Agustus 2024

Oleh Prof. Dr. Mardianto, M. Pd
Guru Besar Teknologi Pendidikan
UIN Sumatera Utara Medan

Literasi & Numerasi di Kelas Awal



- 1 Overview Anak Kelas Awal
- 2 Karakteristik Anak Pembelajaran di Kelas Awal
- 3 Pembelajaran di Kelas Awal
- 4 Papan Pintar Praktik Baik
- 5 Nasihat Pendidikan Agama
- 6 Penutup

Literasi (dan,atau) Numerasi



- **Overview Anak Kelas Awal**
- Kelas awal yang sekarang ada di SD dan MI adalah mereka yang lahir antara tahun 2015 sd 2018. mereka lahir sebagai generasi Z dan Alfa, sementara sebagian orang tua mereka adalah generasi yang lahir tahun 1980 sd 1990. kesibukan orang tua memberi pengaruh terhadap perkembangan pendidikan anak, semua diserahkan ke sekolah atau madrasah.
- Guru memiliki tugas berat membiasakan budaya literasi dan kecakapan numerasi.

KARAKTERISTIK ANAK

Pembelajaran di Kelas Awal

• **Senang Bergerak**

- Secara fisiologis senang bergerak bebas di dalam dan di luar kelas

Takut Pada Guru yang Menyayangi

- Peran guru sangat menentukan perkembangan cara belajar anak

• **Senang Berkelompok**

- Secara psikologis senang bersama, walau kadang berkelahi

• **Senang Melakukan sesuatu secara langsung**

- Mendapatkan pengetahuan lewat percobaan, permainan serta berbagai kegiatan

• **Senang bekerja dalam kelompok**

- Senang belajar bersama, kadang ia selalu membandingkan dirinya dengan orang lain juga dengan kelompok yang lebih besar

Papan Pintar

Praktik Baik Pembelajaran di Kelas Awal

-
- **Papan Pintar adalah Media Pembelajaran dan sekaligus strategi pembelajaran**
 - **Berbasis Permainan**
 - **Dikembangkan untuk dua atau lebih anak**
 - **Untuk semua mata pelajaran**
 - **Menantang kreativitas guru**

Papan Pintar Generasi 1

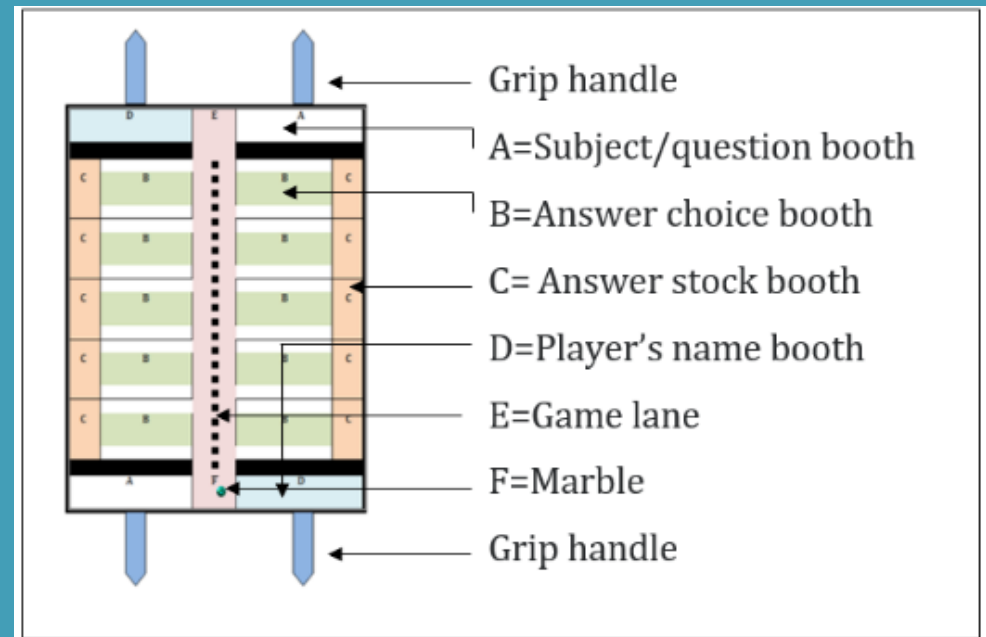
Type of the Paper (Article, Review, Communication, etc.)

The Effectiveness of Traditional Games in Improving Primary School Students' Numerical Literacy Skills

Mardianto^{1*}, Fibri Rakhmawati², Irwan Padly Nasution³

1 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 1; mardianto@uinsu.ac.id

Abstract: In the contemporary technological era, digital-based learning media have become extensively prevalent. Notably, certain developing countries, particularly in suburban regions where economic and educational standards are not yet on par with urban areas, lack access to digital-based learning media innovations. The aforementioned circumstance poses a formidable obstacle in the realization of the fourth objective of the Sustainable Development Goals (SDGs), which stipulates that the global community must attain access to qualified education by the year 2030. The objective of the present research was to investigate the effectiveness of Traditional Games as a learning me-



Papan Pintar Generasi 2



ABSTRAK

Nama : Silvi Rewita
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Dr. Mardianto, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Fibri Rakhmawati, M.Si
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran
Agama Islam Dalam Permainan Papan
Pintar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Belum adanya penggunaan media pembelajaran agama Islam dengan menggunakan permainan papan pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran agama Islam, pengembangan media pembelajaran agama Islam dalam permainan papan pintar dan tingkat kevalidan serta keefektivan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Tahapan penelitian yang dilakukan secara garis besar terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementaition*, dan *Evaluation* tahapan uji coba produk pada sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VII SMP IT Mutiara sebanyak 24 orang.

Adapun hasil yang diperoleh adalah bahwa pengembangan papan pintar ini dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Hasil kevalidan papan pintar ini diuji dari validitas ahli media dan ahli materi mendapatkan skor rata-rata yakni 90,5% dengan kategori "sangat valid". Selain itu, hasil keefektivan produk modul di uji dengan soal *Pretest - Posttest* yang selanjutnya dihitung dengan uji *N - Gain Score*, adapun nilai rata - rata *pretest* siswa memperoleh nilai 56,8 dan nilai rata - rata *Posttest* siswa diperoleh nilai 92.9 , selanjutnya hasil *N-Gain Score* yakni 83,2% dengan kategori "efektif". Sehingga media pembelajaran Agama Islam Permainan Papan pintar efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Kata Kunci: Permainan Papan Pintar, Media Pembelajaran, PAI



Papan Pintar Generasi 3



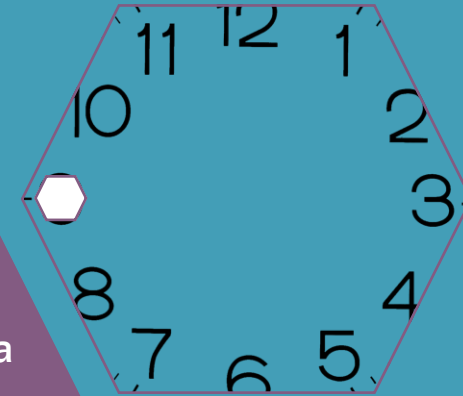
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM
DALAM PERMAINAN PAPAN PINTAR
BERBASIS APLIKASI ANDROID

- **Papan Pintar Generasi Ketiga**
- **Pengembangan aplikasi android**
- **Ramah Anak**
- **Berbasis Permainan**
- **Berkelompok dan Menyenangkan**

Nasihat Orang Pintar dalam Pendidikan untuk Anak



Tirakat Orang Tua
dengan Puasa
berpengaruh
pada Otak Anak



Tirakat Orang Tua
dengan Do`a
berpengaruh
pada Akhlak
Anak

Tirakat Orang Tua
dengan Sholat
berpengaruh
pada Hati Anak



Daftar Riwayat Hidup



mardianto@uinsu.ac.id
mardianto.uinsu.ac.id
mutiarainstitut.com
0813 7634 3706

- IDENTITAS
 - Nama : Prof.Dr.Mardianto,M.Pd
 - T.T.Lahir : Asahan 12.12.1967
 - Alamat : Jl.Jati 125A Seimencirim Sunggal Deli Serdang Sumatera Utara
 - Ouner : YP Mutiara Aulia Sunggal <https://www.mutiarainstitut.com/>
- PENDIDIKAN
 - 1990 Tamat S1 Pendidikan Agama IAIN SU di Medan
 - 2000 Tamat S2 Teknologi Pendidikan UNP di Padang
 - 2010 Tamat S3 Teknolog Pendidikan UNJ di Jakarta
- PELATIHAN
 - 2013 Short Course Manajemen Alumni Quesland University di Brisbane Australia
 - 2016 Training Teaching Preparation Micighan State Universitiy di US
 - 2016 Islamologi di Leaden University di Leaden
- PENGABDIAN
 - 2006-2016 Usaid DBE-2
 - 2012-2015 Ausaid Program Sertifikasi Madrasah
 - 2017-2021 Tanoto Foundation
 - 2020-2023 Dekan FITK UIN Sumatera Utara Medan
- KOMUNITAS
 - Dewan Pakar PGM Indoensia Sumatera Utara
 - Dewan Pengurus Formalindo Sumatera Utara