

PELATIHAN PEMANFAATAN FUNBRAIN MATH BASEBALL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK (Pelaksanaan di SDN 5 Muara Ciujung Timur)

**Artika Sri Rahayu¹, Nurnita², Umdiah³, Megalia⁴, Amanda Maharani⁵, Siska Salsabila⁶,
M Albar Nur Ar-Rauf⁷.**

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Setia Budhi Rangkasbitung.

Surel: artikasriahayu415@gmail.com¹, nurnita0612@gmail.com², umdiahans@gmail.com³,
megalia778@gmail.com⁴, amandaamaharani24@gmail.com⁵, siskasalsabila20@gmail.com,
elfabaar313@gmail.com⁷.

Informasi Artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Dikirim: 05-05-2026 Perbaikan: 10-06-2026 Diterima: 01-07-2026 Kata Kunci: Pelatihan Guru, Funbrain Math Baseball, Media Pembelajaran Interaktif, Matematika, Literasi Numerasi.	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital melalui pelatihan penggunaan Funbrain Math Baseball di SDN 5 Muara Ciujung Timur. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang interaktif dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, persiapan, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Materi pelatihan mencakup literasi numerasi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta praktik penggunaan Funbrain Math Baseball sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu memahami serta mengimplementasikan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran matematika. Selain itu, guru memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan karena media yang digunakan dinilai menarik, mudah dioperasikan, dan dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif. Pemanfaatan Funbrain Math Baseball juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung pengembangan kemampuan literasi numerasi. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
Corresponding Author: Artika Sri Rahayu dkk.	

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis siswa. Itu juga membantu siswa menjadi lebih baik dalam literasi numerasi, yang merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki siswa di era perkembangan pendidikan saat ini. Namun, banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik saat dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar dan menurunkan kemampuan mereka dalam literasi numerasi selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan di SDN 5 Muara Ciujung Timur menunjukkan bahwa ada beberapa hambatan dalam proses pembelajaran matematika. Siswa kurang aktif dan mudah bosan saat belajar di kelas karena pendekatan pembelajaran konvensional masih mendominasi. Selain itu, metode pembelajaran matematika berbasis teknologi masih kurang efektif. Kondisi ini membuat siswa sulit memahami konsep matematika yang abstrak. Akibatnya, ada kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang membuat belajar di sekolah dasar

lebih menarik, interaktif, dan menghibur. Dengan kemajuan teknologi pendidikan, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. Penggunaan media berbasis digital dapat membantu guru merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media interaktif, seperti tampilan visual dan animasi, dapat membantu siswa belajar matematika (Hafidz et al., 2023).

Literasi numerasi adalah kemampuan penting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar. Semua elemen literasi numerasi termasuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah sehari-hari. Dua faktor yang dapat berkontribusi pada rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Sudah diketahui bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam matematika (Agetania & Marlinda, 2022).

Salah satu media pembelajaran digital berbasis permainan Funbrain Math Baseball dapat digunakan untuk mengajar matematika di sekolah dasar. Media ini menggabungkan permainan baseball dengan penyelesaian soal-soal matematika, menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami matematika. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat membuat kelas sekolah dasar lebih interaktif dan tidak monoton (Ismardianto et al., 2023).

Di SDN 5 Muara Ciujung Timur, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan guru tentang cara menggunakan Funbrain Math Baseball sebagai media pembelajaran matematika interaktif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif untuk membantu siswa di sekolah dasar memperbaiki keterampilan numerasi mereka. Tujuan lain dari kegiatan ini adalah untuk membantu guru membuat pembelajaran matematika yang lebih inovatif, berani, dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan.

Upaya pemecahan masalah dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi mengenai pentingnya literasi numerasi dan media pembelajaran interaktif, demonstrasi penggunaan Funbrain Math Baseball, praktik langsung penggunaan media oleh guru, serta pendampingan dalam penerapan media pada proses pembelajaran matematika di kelas. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan guru mampu mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih menarik, efektif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa di SDN 5 Muara Ciujung Timur.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di SDN 5 Muara Ciujung Timur dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital berupa Funbrain Math Baseball pada mata pelajaran matematika. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui program pelatihan yang disertai pendampingan agar guru mampu menerapkan teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah terbukti memberikan dampak positif terhadap proses belajar, seperti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi matematika dengan lebih mudah karena penyajian materi yang menarik dan interaktif (Harianto & Sudatha, 2023).

Kegiatan diawali dengan tahap perencanaan yang meliputi survei awal serta koordinasi bersama pihak SDN 5 Muara Ciujung Timur. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika masih belum optimal sehingga perlu adanya peningkatan kompetensi guru. Sebagai tindak lanjut, tim mempersiapkan bahan pelatihan, menyediakan sarana dan perangkat pendukung, serta menyusun rangkaian kegiatan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta pelatihan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Kegiatan dimulai dengan pemberian materi mengenai literasi numerasi serta pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Setelah itu, peserta diberikan penjelasan dan demonstrasi mengenai penggunaan platform Funbrain Math Baseball. Guru kemudian diberi kesempatan untuk mencoba dan mempraktikkan penggunaan media tersebut secara langsung sehingga memperoleh pengalaman dalam mengoperasikan serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia interaktif dapat membantu

menyederhanakan konsep matematika yang abstrak melalui tampilan visual yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Hafidz et al., 2023).

Tahap berikutnya dalam program ini adalah pendampingan praktik penggunaan Funbrain Math Baseball dalam kegiatan pembelajaran matematika. Selama proses pendampingan, tim pengabdian memberikan bimbingan secara langsung kepada guru mengenai cara mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Guru juga dibekali pemahaman mengenai pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia agar dapat digunakan secara optimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahapan akhir dalam kegiatan ini adalah pelaksanaan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan. Proses evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, penyebaran kuesioner, serta dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, data yang terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif guna memperoleh gambaran mengenai efektivitas program dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Hasil evaluasi tersebut diharapkan dapat menunjukkan kontribusi program terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan inovatif. Sejalan dengan temuan Ismardianto et al. (2023), penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan konteks pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik. Sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan, seluruh proses dan hasil program didokumentasikan serta disusun dalam laporan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 5 Muara Ciujung Timur dengan melibatkan guru sebagai peserta utama kegiatan. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan sebelum pelaksanaan program, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran matematika belum digunakan secara optimal. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan pembelajaran tradisional sehingga diperlukan upaya pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan kualitas proses belajar serta partisipasi siswa di kelas.

Pelaksanaan program dilakukan sesuai dengan rancangan kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap awal, peserta memperoleh materi mengenai pentingnya penguatan literasi numerasi serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika. Penyampaian materi dilakukan melalui paparan dan sesi tanya jawab yang memungkinkan peserta untuk berdiskusi serta memperdalam pemahaman mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran. Setelah sesi materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan praktik demonstrasi penggunaan Funbrain Math Baseball sebagai salah satu media pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada tahap praktik, para peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba dan menggunakan Funbrain Math Baseball secara langsung. Selama kegiatan berlangsung, guru menunjukkan keterlibatan yang tinggi yang ditandai dengan keaktifan dalam mengikuti diskusi, memberikan tanggapan, serta mengajukan berbagai pertanyaan mengenai penerapan media tersebut dalam pembelajaran. Melalui kegiatan praktik ini, peserta dapat memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi, mulai dari proses akses hingga pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia untuk menunjang pembelajaran matematika. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi digital guru di lingkungan sekolah.

Tahap pendampingan dilaksanakan untuk membantu guru mengaplikasikan hasil pelatihan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selama proses pendampingan, tim pengabdian memberikan arahan dan dukungan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran digital secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan guru dalam memadukan teknologi dengan kegiatan belajar mengajar menunjukkan perkembangan yang baik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam mempelajari matematika. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hafidz et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mendukung pemahaman peserta didik

terhadap materi pembelajaran melalui penyajian informasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah pelatihan, sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Guru menilai bahwa Funbrain Math Baseball merupakan media yang mudah digunakan dan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih inovatif. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Unsur permainan yang terdapat dalam media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan matematika. Temuan ini mendukung penelitian Harianto & Sudatha, (2023) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum, program pelatihan pemanfaatan Funbrain Math Baseball berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru memperoleh wawasan dan keterampilan baru dalam penggunaan media pembelajaran digital, sedangkan sekolah mendapatkan alternatif media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan literasi numerasi siswa. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Ismardianto et al. (2023) yang menyebutkan bahwa multimedia interaktif berbasis kontekstual mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Funbrain Math Baseball di SDN 5 Muara Ciujung Timur, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi yang baik terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Melalui kegiatan pelatihan yang dilengkapi dengan pendampingan, peserta memperoleh pemahaman serta kemampuan praktis dalam menggunakan dan menerapkan Funbrain Math Baseball pada pembelajaran matematika. Pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif tersebut menjadi salah satu alternatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, kegiatan pelatihan memperoleh respons positif dari para guru yang terlibat. Peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap berbagai fitur yang terdapat pada Funbrain Math Baseball serta mampu mengidentifikasinya sebagai salah satu media pendukung pembelajaran matematika. Selain berkontribusi pada peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, penggunaan media ini juga dipandang mampu mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa. Konsep pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan

interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga berpotensi membantu penguatan kemampuan literasi numerasi peserta didik secara lebih efektif.

Pelaksanaan program yang mencakup kegiatan identifikasi kebutuhan, pemberian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, serta pendampingan telah memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Melalui serangkaian kegiatan tersebut, guru menjadi lebih memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Selain memperluas wawasan mengenai penggunaan teknologi pendidikan, program ini juga mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berorientasi pada keaktifan siswa. Dengan demikian, Funbrain Math Baseball dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih menarik, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, program pelatihan ini perlu terus dikembangkan agar manfaatnya dapat dirasakan secara berkelanjutan. Dukungan dari sekolah, khususnya dalam penyediaan fasilitas teknologi dan akses internet, menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan penerapan media pembelajaran digital. Selain itu, guru diharapkan terus meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai teknologi pendidikan agar proses pembelajaran semakin efektif dan mampu mendukung peningkatan literasi numerasi siswa. Kerja sama yang baik antara guru, sekolah, dan berbagai pihak terkait diharapkan dapat memperkuat upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629–1638.
- Hafidz, D. Al, Syafitri, I., Utama, H., Aulia, F., Rifa'i, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Multimedia Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Daffa. *Jurnal Sains Dan Teknoogi*, 3(1), 90–94.
- Harianto, N. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive multimedia mathematics with learning in mathematics. *Journal of Education Technology*, 7(4), 610–618.
- Ismardianto, Astuti, I., & Suratman, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 2548–6950.