PROPOSAL

MAGENDA

(MATEMATIKA GEMBIRA PENDEM DUA)

Matematika Gembira, Angka Jadi Bermakna

DISUSUN OLEH:

SD NEGERI PENDEM 2

NPSN 20312814

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KECAMATAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

TAHUN 2026

ABSTRAK

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai murid sekolah dasar untuk memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Rapor Pendidikan SD Negeri Pendem 2 tahun 2025, capaian numerasi menunjukkan bahwa baru 46,15% murid mencapai kompetensi minimum. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran matematika yang lebih menarik, kontekstual, aktif, dan bermakna. Untuk menjawab permasalahan tersebut, SD Negeri Pendem 2 mengembangkan MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua). MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) merupakan inovasi pembelajaran matematika yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan numerasi melalui pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) menggunakan lima alur utama, yaitu Gali dan Eksplorasi, Muat Konten, Buat Aktivitas, Ikuti Pemikiran Murid, serta Rayakan dan Akhiri. Alur tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk menggali pengetahuan awal, memahami konsep, melakukan aktivitas matematika, mengembangkan dan mengomunikasikan proses berpikir, serta melakukan refleksi terhadap pembelajaran.

Inovasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) berlandaskan pada teori perkembangan kognitif Piaget (1952), teori belajar penemuan Bruner (1960), dan teori belajar bermakna Ausubel (1968) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, keterlibatan aktif, serta keterkaitan pengetahuan baru dengan pengalaman murid. Melalui MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua), pembelajaran matematika diarahkan tidak hanya pada kemampuan berhitung, tetapi juga pada kemampuan memahami masalah, bernalar, memilih strategi, dan menerapkan matematika dalam kehidupan nyata. MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) diharapkan menjadi strategi inovatif SD Negeri Pendem 2 dalam meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, dan kemampuan numerasi murid serta mendukung peningkatan capaian numerasi sekolah.

Kata kunci: MAGENDA, matematika gembira, numerasi, pembelajaran bermakna, murid sekolah dasar.

A. LATAR BELAKANG

Kemampuan numerasi merupakan kompetensi penting bagi murid sekolah dasar. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemendikbudristek (2021) menjelaskan bahwa numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah pada berbagai konteks kehidupan. Sejalan dengan itu, OECD (2023) melalui *Programme for International Student Assessmen* (PISA) menekankan kemampuan merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika untuk memahami dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

Namun, kemampuan numerasi murid di SD Negeri Pendem 2 masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan Rapor Pendidikan tahun 2025, baru 46,15% murid yang mencapai kompetensi minimum numerasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran matematika yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Rendahnya kemampuan numerasi perlu direspons melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata dan bermakna. Piaget (1952) melalui teori perkembangan kognitif menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dipahami melalui pengalaman dan objek yang nyata. Selanjutnya, Bruner (1960) menjelaskan bahwa pemahaman konsep berkembang melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik, sehingga pembelajaran matematika perlu bergerak dari pengalaman konkret menuju konsep dan simbol abstrak. Ausubel (1968) juga menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila pengetahuan baru dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki murid.

Berdasarkan kondisi tersebut, SD Negeri Pendem 2 mengembangkan inovasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) sebagai upaya meningkatkan kemampuan numerasi melalui pembelajaran yang aktif, konkret, kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui eksplorasi, permainan,

aktivitas matematika, pemecahan masalah, kerja kelompok, serta pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) dilaksanakan melalui lima alur utama, yaitu Gali dan Eksplorasi, Muat Konten, Buat Aktivitas, Ikuti Pemikiran Murid, serta Rayakan dan Akhiri. Alur tersebut dirancang agar pembelajaran dimulai dari pengalaman dan pengetahuan awal murid, dilanjutkan dengan penguatan konsep, penerapan melalui aktivitas, pengamatan terhadap proses berpikir murid, serta diakhiri dengan refleksi dan apresiasi.

Melalui MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua), matematika diharapkan tidak lagi dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, tetapi sebagai pembelajaran yang gembira, bermakna, dan dekat dengan kehidupan. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid, kemampuan berpikir matematis, kepercayaan diri, serta capaian numerasi murid di SD Negeri Pendem 2.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. TUJUAN

Adapun tujuan inovasi pendidikan MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) sebagai berikut:

a. Meningkatkan kemampuan numerasi murid melalui pembelajaran matematika yang konkret, kontekstual, dan bermakna.
b. Menciptakan pembelajaran matematika yang gembira dan aktif melalui eksplorasi, aktivitas, permainan, serta pemecahan masalah.
c. Mengembangkan kemampuan berpikir matematis dan kepercayaan diri murid melalui proses berpikir, refleksi, dan apresiasi.
d. Mendukung peningkatan capaian numerasi SD Negeri Pendem 2 sebagai tindak lanjut Rapor Pendidikan tahun 2025.

2. MANFAAT

Adapun manfaat inovasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Murid

   Meningkatkan kemampuan numerasi, keaktifan, kepercayaan diri, dan minat belajar matematika melalui pengalaman belajar yang gembira dan bermakna.

b. Bagi Guru

Membantu guru menciptakan pembelajaran matematika yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan cara berpikir serta kebutuhan murid.

c. Bagi Sekolah

Menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian numerasi sebagai tindak lanjut Rapor Pendidikan.

d. Bagi Pembelajaran

Menciptakan budaya belajar matematika yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

C. METODE

Metode yang digunakan dalam inovasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi pembelajaran matematika yang dirancang secara menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada murid. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, hasil pekerjaan murid, serta refleksi guru dan murid. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keterlaksanaan inovasi, keterlibatan murid, respons terhadap pembelajaran, serta perkembangan pemahaman konsep matematika. Hasil analisis digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

D. DESAIN INOVASI

MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar matematika yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Inovasi ini dilatarbelakangi oleh pandangan sebagian siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengubah persepsi tersebut sehingga matematika dapat dipahami sebagai ilmu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menyenangkan untuk dipelajari.

Nama MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) tidak hanya menggambarkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki makna sebagai tahapan pembelajaran yang menjadi ciri khas inovasi ini. Kata GEMBIRA merupakan akronim dari Gali dan Eksplorasi, Muat Konten, Buat Aktivitas, Ikuti Pemikiran Murid, Rayakan, dan Akhiri.

Tahapan pertama adalah Gali, yaitu kegiatan menggali pengetahuan awal, pengalaman, rasa ingin tahu, serta pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa. Guru memberikan pertanyaan pemantik atau permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk mengetahui cara berpikir siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Tahap berikutnya adalah Eksplorasi. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menemukan dan menyelidiki konsep matematika melalui berbagai kegiatan. Eksplorasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda konkret, lingkungan sekitar, permainan, maupun permasalahan sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa.

Setelah siswa melakukan proses penggalian dan eksplorasi, guru Memuat Konten pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Materi matematika disampaikan secara bertahap dan disesuaikan dengan hasil eksplorasi siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menghubungkan pengalaman yang telah diperoleh dengan konsep matematika yang sedang dipelajari.

Tahap selanjutnya adalah Buat Aktivitas, yaitu memberikan berbagai kegiatan pembelajaran yang membuat siswa terlibat secara aktif. Aktivitas dapat berupa permainan matematika, diskusi kelompok, pemecahan masalah, praktik menggunakan alat peraga, proyek sederhana, maupun kegiatan belajar berbasis lingkungan. Melalui aktivitas tersebut, siswa diharapkan dapat memahami konsep matematika dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, guru juga perlu Mengikuti Pemikiran Murid. Setiap siswa memiliki cara berpikir dan strategi yang berbeda dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan matematika. Oleh karena itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide, menjelaskan cara berpikir, serta menemukan solusi dengan strategi mereka sendiri. Guru tidak hanya berfokus pada jawaban akhir, tetapi juga menghargai proses berpikir yang dilakukan oleh siswa.

Tahap berikutnya adalah Rayakan. Setiap keberhasilan, usaha, keberanian, dan perkembangan siswa perlu diberikan apresiasi. Perayaan tidak selalu dilakukan dalam bentuk hadiah, tetapi dapat berupa pujian, tepuk tangan, apresiasi terhadap hasil kerja, maupun kesempatan untuk menampilkan hasil belajar. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Tahap terakhir adalah Akhiri, yaitu menutup pembelajaran dengan kegiatan refleksi dan penguatan. Siswa diajak untuk mengingat kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan,

menyampaikan hal-hal yang telah dipahami, serta menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan memberikan gambaran kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran berikutnya.

Melalui inovasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua), pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi dan jawaban yang benar, tetapi juga memperhatikan proses belajar, pengalaman siswa, serta perkembangan cara berpikir mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat membangun pemahamannya secara bertahap.

Penerapan inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, melalui kegiatan yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, kemampuan numerasi siswa diharapkan dapat berkembang secara lebih optimal.

Dengan semangat "Matematika Gembira, Angka Jadi Bermakna", inovasi ini diharapkan dapat menjadikan matematika sebagai pembelajaran yang tidak lagi dianggap sulit dan menakutkan, melainkan sebagai kegiatan belajar yang menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi setiap siswa.

E. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

1. Analisis Fungsional

MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) merupakan inovasi pembelajaran matematika yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran yang mengemas konsep matematika melalui kegiatan eksplorasi, aktivitas kontekstual, permainan, penggunaan media sederhana maupun digital, serta pemberian ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan cara berpikirnya sendiri.

Secara fungsional, MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:

a. Menggali pengalaman dan pengetahuan awal peserta didik melalui pertanyaan pemantik, benda konkret, permainan, atau permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

b. Mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi konsep matematika melalui kegiatan mencoba, mengamati, mengelompokkan, menghitung, membandingkan, dan menemukan pola.
c. Memuat konten matematika secara kontekstual, sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya berupa angka dan simbol, tetapi berkaitan dengan lingkungan dan pengalaman nyata peserta didik.
d. Menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif, kerja kelompok, alat peraga, lembar aktivitas, maupun media digital seperti Canva sebagai pelengkap.
e. Mengikuti pemikiran peserta didik, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan strategi, cara memperoleh jawaban, serta menemukan lebih dari satu cara penyelesaian.
f. Memberikan penguatan dan apresiasi terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik sehingga tumbuh rasa percaya diri dan motivasi untuk belajar matematika.
g. Mengakhiri pembelajaran dengan refleksi, sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apa yang telah dipelajari, kesulitan yang dialami, dan pengalaman belajar yang paling menyenangkan.

Sintaks MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) mengikuti alur pembelajaran yang sederhana dan mudah diterapkan, yaitu:



Gambar 1.1 Sintaks Gembira

Penjelasan dari sintaks Gembira yaitu sebagai berikut:

a. Gali dan Eksplorasi

Guru menggali pengetahuan awal dan pengalaman peserta didik melalui pertanyaan pemantik atau situasi kontekstual, kemudian memberi kesempatan untuk mengeksplorasi konsep matematika melalui benda konkret, permainan, gambar, lingkungan, atau media pembelajaran.

b. Muat Konten

Guru mengaitkan pengalaman eksplorasi peserta didik dengan konsep, materi, dan keterampilan matematika yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Buat Aktivitas

Guru merancang kegiatan belajar sambil melakukan, seperti permainan berhitung, mengukur benda, membuat pola, membaca data, atau menyelesaikan masalah kontekstual.

d. Ikuti Pemikiran Murid

Guru memperhatikan cara peserta didik berpikir dan menyelesaikan masalah serta memberi ruang untuk menjelaskan strategi dan alasan jawabannya, bukan hanya berfokus pada jawaban benar.

e. Rayakan dan Akhiri

Guru mengapresiasi usaha, keberanian, kreativitas, kerja sama, dan perkembangan peserta didik, kemudian menutup pembelajaran dengan menyimpulkan konsep dan melakukan refleksi sederhana tentang pengalaman serta pemahaman peserta didik.

2. Cara Kerja MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua)

Pembelajaran MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) dirancang agar murid tidak hanya memahami konsep pecahan melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pada materi pecahan dengan tema “Berbagi dengan Gembira”, murid diajak belajar melalui kegiatan berbagi makanan tradisional secara langsung.

Pada tahap Gali dan Eksplorasi dalam MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua), Guru mengajak murid untuk tanya jawab mengenai nama makanan tradisional dan asal makanan tersebut. Murid diajak memahami konsep pecahan sederhana melalui pengalaman langsung membagi makanan tradisional. Guru

menggunakan makanan yang dekat dengan kehidupan anak, seperti Coro bika serabi, lemper, sebagai media konkret pembelajaran.



Gambar 1. Alur 1 Gali dan Eksplorasi

Pada tahap Muat Konten dalam MAGENDA, peserta didik menghubungkan pengalaman berbagi makanan tradisional dengan konsep pecahan sederhana. Guru menjelaskan bahwa ketika satu makanan utuh dibagi kepada beberapa orang dengan bagian yang sama besar, setiap bagian dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan.

Melalui kegiatan berbagi, peserta didik mengenal makna ½ dan ¼ secara konkret. Misalnya, satu serabi dibagi menjadi dua bagian sama besar berarti setiap bagian bernilai ½, guru menjelaskan konsep bahwa ½ adalah 1 dari 2 bagian yang di potong sama besar sedangkan satu makanan yaitu coro bika dibagi menjadi empat bagian sama besar berarti setiap bagian bernilai ¼, guru menjelaskan konsep ¼ adalah 1 yang di kasihkan dari 4 bagian yang di potong sama besar.

Murid juga diajak memahami bahwa berbagi harus dilakukan secara adil, sehingga setiap orang memperoleh bagian yang sama besar. Dengan demikian, konsep pecahan tidak hanya dipahami sebagai angka dan simbol, tetapi dikaitkan dengan pengalaman nyata, nilai keadilan, kepedulian, dan kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Alur 2 Muat Konten

Pada tahap Buat Aktivitas dalam MAGENDA, murid melakukan kegiatan melipat dan mewarnai kertas untuk memahami pecahan sederhana, khususnya setengah (½) dan seperempat (¼). Murid melipat kertas menjadi 2 bagian sama besar, kemudian mewarnai satu bagian untuk menunjukkan ½. Selanjutnya, kertas dilipat menjadi 4 bagian sama besar dan secara bergantian dalam satu kelompok murid mewarnai dengan warna yang berbeda satu bagian untuk menunjukkan ¼.

Setelah kegiatan praktik, murid mengamati hasil lipatan dan menghubungkan bagian yang diwarnai dengan simbol pecahannya. Sebagai penguatan materi, murid mengerjakan LKPD yang berisi kegiatan mengenali, menuliskan, dan mewarnai pecahan ½ dan ¼.



Gambar 3. Alur 3 Buat Aktivitas

Melalui aktivitas melipat, mewarnai, mengamati, dan mengerjakan LKPD, murid dapat memahami konsep setengah dan seperempat secara konkret, sederhana, dan menyenangkan.

Pada tahap Ikuti Pemikiran Murid dalam MAGENDA, guru memberikan kertas kepada setiap murid sebagai media untuk menguatkan pemahaman tentang pecahan ½ dan ¼. Setiap murid diberi kebebasan untuk mewarnai sebagian kertas sesuai dengan pemahamannya, kemudian melipat kertas menjadi ½ atau ¼.

Setelah selesai, setiap murid mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Murid menyampaikan pendapat dan menjelaskan bagaimana cara mereka membagi, melipat, dan menentukan bagian yang diwarnai. Guru mengikuti dan menggali cara berpikir murid melalui pertanyaan sederhana, bukan hanya melihat hasil akhirnya.

Murid yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, atau pendapat terhadap hasil yang dipresentasikan. Guru memberikan penguatan dan meluruskan pemahaman jika terdapat kekeliruan.

Melalui kegiatan ini, setiap murid memperoleh kesempatan untuk menunjukkan cara berpikir, berani menyampaikan pendapat, mendengarkan pemikiran teman, dan belajar dari berbagai cara penyelesaian.



Gambar 4. Alur 4 Ikuti Pemikiran Murid

Pada tahap Rayakan dan Akhiri, guru bersama murid mengapresiasi proses dan hasil belajar tentang pecahan ½ dan ¼. Murid diajak menunjukkan hasil karyanya dan memberikan apresiasi kepada teman melalui tepuk tangan atau ungkapan positif.

Guru memberikan penguatan bahwa ½ berarti satu dari dua bagian yang sama besar, sedangkan ¼ berarti satu dari empat bagian yang sama besar. Kegiatan diakhiri dengan refleksi sederhana, yaitu murid menyampaikan hal yang sudah dipahami dan pengalaman yang paling menyenangkan selama pembelajaran. Pembelajaran ditutup dalam suasana gembira, percaya diri, dan bermakna.



Gambar 5 Alur 5 Rayakan dan Akhiri

F. RENCANA IMPLEMENTASI

Matriks rencana implementasi disusun sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) pada materi pecahan "Berbagi dengan Gembira". Matriks ini memuat tahapan kegiatan, aktivitas guru dan murid, waktu pelaksanaan, serta hasil yang diharapkan pada setiap tahap pembelajaran. Penyusunan rencana ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1 Matriks Rencana Implementasi

Tahap	Bulan	Tahap	Kegiatan	Pelaksana	Hasil yang Diharapkan
Persiapan	Juli Minggu ke 2	Persiapan	Identifikasi kebutuhan dan kemampuan awal	Guru	Profil kebutuhan belajar peserta didik

Perencanaan	Juli Minggu ke 3	Perencanaan	Menentukan materi, tujuan, aktivitas, media	Guru	Modul/rancangan pembelajaran MAGENDA
Gali	Juli minggu ke 4 (Pelaksanaan Pembelajaran)	Gali	Menggali pengalaman dan pengetahuan awal	Guru & peserta didik	Pengetahuan awal teridentifikasi
Eksplorasi		Eksplorasi	Mengamati, mencoba, bermain, dan menemukan	Peserta didik	Konsep mulai ditemukan
Muat Konten		Muat Konten	Mengaitkan aktivitas dengan konsep matematika	Guru	Pemahaman konsep terbentuk
Buat Aktivitas		Buat Aktivitas	Melakukan tugas individu/kelompok	Murid	Produk/hasil kerja
Ikuti Pemikiran Murid		Ikuti Pemikiran Murid	Mengungkapkan strategi dan alasan	Guru & murid	Kemampuan bernalar berkembang
Rayakan		Rayakan	Apresiasi proses dan hasil belajar	Guru	Motivasi dan kepercayaan diri meningkat
Akhiri		Akhiri	Kesimpulan dan refleksi	Guru & murid	Pemahaman dan refleksi pembelajaran
Evaluasi	Agustus Minggu 1	Evaluasi	Menganalisis hasil belajar dan proses	Guru	Data ketercapaian pembelajaran
Tindak lanjut	Agustus minggu 1	Tindak lanjut	Perbaikan dan pengembangan aktivitas	Guru	MAGENDA semakin efektif

Implementasi MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) diarahkan untuk menghasilkan perubahan pada pembelajaran matematika, yaitu: Murid lebih aktif, lebih berani mencoba, mampu menjelaskan cara berpikir , memahami konsep melalui pengalaman, merasa senang belajar matematika, dan hasil belajar meningkat.

Dengan rencana implementasi tersebut, MAGENDA (Matematika Gembira Pendem Dua) diharapkan menjadi praktik pembelajaran matematika yang berkelanjutan di SDN Pendem 2, bukan hanya berupa kegiatan atau media tertentu, tetapi menjadi budaya pembelajaran yang menghadirkan matematika secara gembira, dekat dengan kehidupan, dan sesuai dengan cara berpikir peserta didik.

LINK VIDEO

https://youtu.be/16EncEg2LIs

DAFTAR PUSTAKA

BBGTK Jawa Tengah. 2024. *Modul Pelatihan Matematika SD BBGTK*. Jawa Tengah

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pengembangan literasi dan numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Rapor Pendidikan Indonesia 2025*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Syafrizal Sy. Dhesy Adhalia. 2022. *ESPS Matematika*. Jakarta: Erlangga.

OECD. (2023). *PISA 2022 assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science and financial literacy*. Paris: OECD Publishing. OECD – PISA 2022 Assessment and Analytical Framework

LAMPIRAN 1
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN

SD NEGERI PENDEM 2

Alamat:Jln. Raya Solo-Purwodadi Km.27, Sumberlawang, Sragen Kode Pos 57272 NPSN : 20312814

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:	Darwanto
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SD Negeri Pendem 2
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul MAGENDA (Matematika Gembira SD Negeri Pendem Dua) adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Sragen, 21 September 2026

Yang menyatakan,



(Darwanto)

NIP. 197909152006041008

LAMPIRAN 2

SK TIM INOVASI

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN

SD NEGERI PENDEM 2

Alamat:Jln. Raya Solo-Purwodadi Km.27, Sumberlawang, Sragen Kode Pos 57272

NPSN : 20312814

KEPUTUSAN

KEPALA SEKOLAH SD NEGERI PENDEM 2 KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 400.3.5 / 68 / 04.15.21 / 2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI PENDEM 2

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN

Menimbang : a. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 386 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Pemerintah Daerah dalam rangka meningkatkan kinerja penyelenggaraan Pemerintah Daerah;

b. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 1 angka 1 dan 2 Peraturan Bersama Menteri Negara Riset dan Teknologi dan Menteri Dalam Negeri nomor 3 Tahun 2012 dan nomor 36 Tahun 2012 tentang penguatan Sistem Inovasi Daerah perlu diinventarisir program inovasi;

c. bahwa berdasarkan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, perlu menetapkan keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan tentang Daftar Inovasi Tahun 2026.

Menimbang : 1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 209 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor : 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor : 5038);

2. Undang-undang nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang- undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234);
3. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Nomor : 4125);
4. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang bersih dan bebas korupsi, kolusi dan nepotisme (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 75, tambahan Lembaran Negara Nomor : 3851);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 1999 tentang Tata cara pelaksanaan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan Negara (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 192, Tambahan Lemaran Negara Nomor : 3866);
6. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 2 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 1);
7. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 5 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintah Kabupaten kepada Desa (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 5, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 4);
8. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 16 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Kecamatan dan Pemerintah Kelurahan Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 13);
9. Peraturan Bupati Sragen nomor 65 Tahun 2014 tentang Sistem Inovasi Daerah (SIDa) Kabupaten Sragen (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2014 Nomor 65.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN	:	
PERTAMA	:	Menetapkan daftar inovasi dan pengelola inovasi sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;
KEDUA	:	Keputusan Kepala Sekolah SD Negeri Pendem 2 ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;
KETIGA	:	Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen
Pada Tanggal : 6 Juli 2026

Kepala Sekolah Dasar Negeri Pendem 2
Kabupaten Sragen

DARWANTO, S.Pd.SD
NIP. 197909152006041008

Lampiran I

Keputusan : Kepala Sekolah SD Negeri Pendem 2 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5 / 68 / 04.15.21 / 2026

Tanggal : 6 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SD NEGERI PENDEM 2

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SDN Pendem 2	Sumberlawang	MAGENDA (Matematika Gembira SD Negeri Pendem Dua)

Kepala Sekolah Dasar Negeri Pendem 2
Kabupaten Sragen

DARWANTO, S.Pd.SD
NIP. 197909152006041008

Lampiran II

Keputusan : Kepala Sekolah SD Negeri Pendem 2 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5 / 68 / 04.15.21 / 2026

Tanggal : 6 Juli 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI PENDEM 2

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Darwanto, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	Ketua TIM
2	Ika Agustina Hatmawati, S.Pd	Guru Kelas	Anggota
3	Lelyta Anggraeny, S.Pd	Guru Kelas	Anggota

Kepala Sekolah Dasar Negeri Pendem 2
Kabupaten Sragen

DARWANTO, S.Pd.SD
NIP. 197009152006041008

LAMPIRAN 3

***PROTOTYPE* / RANCANG BANGUN**

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

SEKOLAH : SD NEGERI PENDEM 2
NAMA GURU : Ika Agustina Hatmawati, S.Pd
MATA PELAJARAN : Matematika
KELAS / SEMESTER : II / I
ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

<table>
<tr><td rowspan="4">IDENTIFIKASI</td><td>Peserta Didik</td><td colspan="2">Murid fase A kelas 2 sebagian besar sudah terbiasa berbagi makanan, namun belum semua memahami konsep bagian yang adil.</td></tr>
<tr><td>Materi Pelajaran</td><td colspan="2">Materi belajar matematika berbagi dengan gembira mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif, materi ini dirancang relevan dengan kehidupan nyata</td></tr>
<tr><td>Dimensi Profil Lulusan (DPL)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>√ DPL 1
Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa

DPL 2
Kewargaan

√ DPL 3
Penalaran Kritis

√ DPL 4
Kreativitas</td><td>√ DPL 5
Kolaborasi

√ DPL 6
Kemandirian

√ DPL 7
Kesehatan

√ DPL 8
Komunikasi</td></tr>
</table>

DESAIN PEMBELAJARAN	**Capaian Pembelajaran**	Pada fase A, peserta didik memiliki kemampuan menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100; membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan; melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20; dan menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).
	Lintas Disiplin Ilmu	*MATEMATIKA*
	Tujuan Pembelajaran	1) Dengan pengetahuan yang sebelumnya diperoleh, murid mampu menghubungkan pecahan dengan situasi nyata (membagi makanan tradisional) dengan tepat. 2) Dengan Pengamatan langsung, murid mampu menyelesaikan masalah pecahan dalam konteks makanan dan mengkomunikasikan cara berpikirnya secara lisan maupun gambar dengan tepat.
	Topik Pembelajaran	*Berbagi Dengan Asyik*
	Praktik Pedagogis	1) Model pembelajaran: *Pembelajaran Kontekstual (CTL - Contextual Teaching and Learning)* 2) Pendekatan: Pembelajaran Mendalam dan pembelajaran *berdiferensiasi* 3) Kegiatan pembelajaran: Melakukan diskusi kelompok, melakukan pengamatan dan presentasi
	Kemitraan Pembelajaran	*Rekan Guru* *Ibu Kantin Sekolah*

		Orang tua (untuk penguatan di rumah)	
	Lingkungan Pembelajaran	1) Ruang Fisik: Lingkungan kelas 2) Budaya Belajar: Kolaboratif, berpartisipasi aktif dan rasa ingin tahu	
	Pemanfaatan Digital	LCD Proyektor Laptop Canva Jaringan Wifi	
PENGALAMAN BELAJAR	**AWAL** *(Berkesadaran, bermakna dan menggembirakan)*		
	1) Guru membuka pelajaran dengan salam, dan sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif 2) Menanyakan kabar siswa 3) Murid bersama guru berdoa bersama 4) Guru mengecek kehadiran murid 5) Murid dan guru menyanyikan lagu nasional "Satu Nusa Satu Bangsa" 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta kegiatan yang akan murid kerjakan hari ini 7) Guru memberi pertanyaan pematik: Pernahkah kalian berbagi makanan dengan teman? Pernah Apa saja yang biasa kalian bagi dengan teman ? kue, permen, buah. Bagaimana kalian membaginya? Di potong Menurut kalian, apa yang kalian bagi itu sudah sama besar ? sudah, 8) Guru menanyakan kesiapan belajar	KSE, kesadaran sosial Kesadaran sosial KSE kesadaran sosial memahami dan megekspresikan rasa syukur KSE pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (menunjukkan rasa ingin tahu dan keterbukaan pikiran) KSE kesadaran diri dan management diri

PENGALAMAN BELAJAR	Guru menyampaikan kembali kesepakatan kelas yang telah dibuat bersama	
	INTI	
	Memahami (*Berkesadaran dan Bermakna*)	
	1) Guru dan murid bermain game tebak benda yang sudah di siapkan guru yang berisi berbagai jenis makanan tradisional. (**Gali dan Eksplorasi)** 2) Guru menjelaskan nama dari makanan makanan tradisonal tersebut 3) Bersama dengan murid guru membagi berbagai macam makanan tradisioanl menjadi bebrapa bagian.(**Muat Konten**) 4) Guru memberikan pertanyaan, " Berapa bagian kue serabi yang di dapat? " 5) Guru memberikan penguatan bahwa jika satu serabi tadi dibagi dua bagian sama besar dan diberikan kepada kalian, berarti kalian mendapatkan setengah begitu juga dengan nilai ¼.	KSE pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (menunjukkan rasa ingin tahu dan keterbukaan pikiran)
	Mengaplikasi *(Berkesadaran, bermakna, menggembirakan)*	
	1) Murid di bagi menjadi 4 kelompok dan setiap murid mengambil 1 kertas lipat yang di sediakan guru di atas meja. **(Buat Aktivitas)** 2) Guru membimbing murid untuk melipat kertas membagi 2 bagian sama kemudian mewarnai satu bagian dengan warna yang mereka suka dan di tempel di depan kelas. 3) Guru bersama murid tanya jawab tentang pecahan ½ sesuai lipatan yang di buat. 4) Dengan kerja kelompok guru membimbing murid untuk melipat kertas menjadi 4 bagian dan murid bergantian mewarnai sesuka hati. 5) Guru bersama murid tanya jawab tentang pecahan ¼ sesuai lipatan yang di buat. 6) Guru menjelaskan pengertian dan perbedaan ½ dan ¼ dan bertanya jawab pada murid.	Kesadaran Sosial KSE pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (menunjukkan rasa ingin tahu dan keterbukaan pikiran

PENGALAMAN BELAJAR	7) Guru memberikan LKPD pada setiap kelompok dengan memberikan potongan kertas untuk membagi kertas sesuai dengan soal yang di peroleh. 6) Setiap kelompok mempresentasikan hasil dan di tanggapi kelompok lain	
	Merefleksi *(Berkesadaran dan bermakna)*	
	1) Murid dibimbing oleh guru untuk menanggapi hasil presentasi dari kelompok lain **(Ikuti Pemikiran Murid)** 2) Murid dengan bimbingan guru menyanyikan lagu " Pecahan " 3) Murid dibimbing guru mengevaluasi kegiatan berkelompok hari ini 4) Guru memberikan apresiasi positif kepada semua kelompok **(Akhiri dan Rayakan)** 7) Memberi kesempatan murid untuk bertanya	KSE pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (menunjukkan rasa ingin tahu dan keterbukaan pikiran
	PENUTUP *(Berkesadaran dan bermakna)*	
	1) Murid bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari **(Akhiri dan Rayakan)** 2) Refleksi dan umpan balik 3) Guru memandu refleksi dengan pertanyaan: "Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini?" "Apa hal yang paling menarik dalam pelajaran ini?" 4) Murid mengerjakan soal evaluasi 5) Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan datang 6) Guru memberi motivasi dan apresiasi kepada murid 7) Guru mengakhiri pembelajaran dengan bacaan hamdalah bersama-sama	KSE pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (menunjukkan rasa ingin tahu dan keterbukaan pikiran
ASESMEN PEMBELAJARAN	Asesmen pada Awal Pembelajaran	Tes lisan : Menggunakan pertanyaan lisan yang disampaikan langsung kepada anak- anak

	Asesmen pada Proses Pembelajaran	Penilaian proyek: Menggunakan rubrik penilaian kelompok
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran	Tes tertulis: Menggunakan soal esai
	Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Peer Assessment, Self Assessment, penilaian berbasis kelas, dan sebagainya.	

Lampiran:

1. **Rubrik Penilaian diskusi dan proyek**
   Tujuan Pembelajaran:

Indikator	Baru Memulai	Berkembang	Cakap	Mahir
Pemahaman konsep (Pembagian)				
Ide kreatif Membuat laporan				
Partisipasi aktif dan kolaborasi dalam kelompok				
Penampilan akhir Mengerjakan soal				

Keterangan:

- Baru Memulai: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sangat dasar.
- Berkembang: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sedang berkembang, tetapi masih perlu perbaikan.
- Cakap: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang baik, sesuai dengan harapan.
- Mahir: Peserta didik menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang sangat baik, nilai yang di harapkan .

Mengetahui
Kepala Sekolah

Darwanto, S.Pd.SD
NIP.197909152006041008

Sumberlawang, Juli 2026
Guru Kelas II

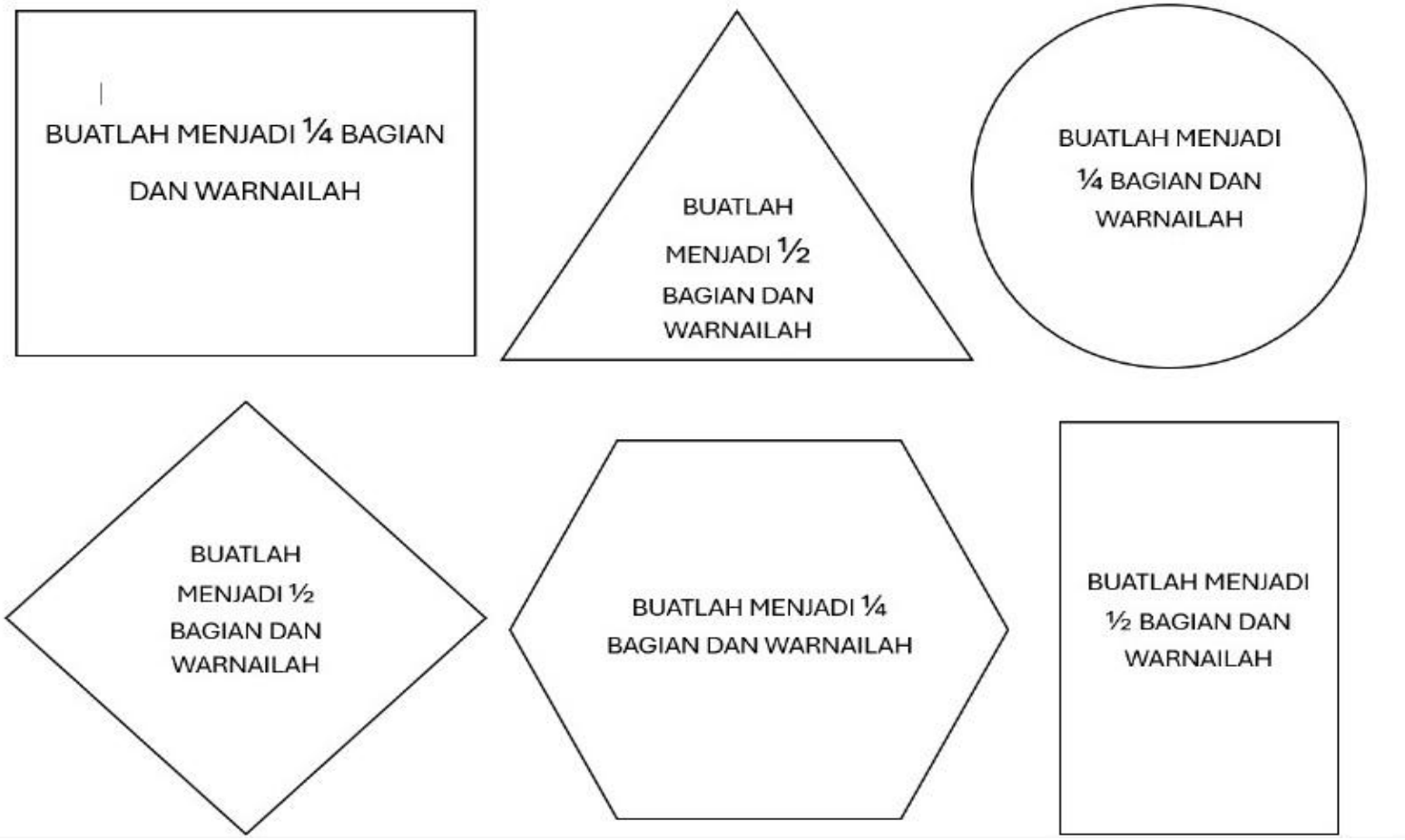
Ika Agustina Hatmawati, S.Pd
NIP.199008062022212020

2. **Asesmen Formatif**

Melipat kertas sesuai perintah soal dan mewarnainnya.

LKPD KELOMPOK

(Lembar Kerja Peserta Didik)



3. **Soal Asesmen Sumatif**

SOAL INDIVIDU

Nama: Kelas:

Mengenal Pecahan

Dapatkah kamu menuliskan nilai pecahan dari bagian gambar yang diwarnai?

