INOVASI SEKOLAH

GAMELAN SATU

(GAME EDUKASI LITERASI DAN NUMERASI HADILUWIH SATU)

DISUSUN OLEH :

SD NEGERI HADILUWIH 1

NPSN : 20313490

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN SUMBERLAWANG KABUPATEN SRAGEN
PROVINSI JAWA TENGAH
TAHUN 2026

ABSTRAK

Pendidikan dasar memiliki peran sentral dalam membangun kompetensi fondasi peserta didik, khususnya pada aspek literasi membaca dan numerasi. Kemampuan literasi dan numerasi tidak sekadar berfokus pada aktivitas membaca, menulis, dan berhitung, melainkan mencakup kecakapan berpikir kritis, bernalar, memahami informasi, serta memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan data Rapor Pendidikan SD Negeri Hadiluwih 1 tahun 2025, capaian indikator literasi peserta didik mengalami penurunan sebesar 2,41% dari tahun sebelumnya menjadi 50,45%, yang menempatkan sekolah pada kelompok peringkat bawah (81–100%) di tingkat kabupaten/kota. Keterbatasan waktu pembelajaran formal dan belum optimalnya pemanfaatan kegiatan pra-pembelajaran menjadi tantangan tersendiri dalam penguatan kompetensi tersebut secara konsisten

Sebagai langkah konkret dan solutif atas permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah inovasi sekolah bertajuk GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu). Inovasi ini mengintegrasikan kegiatan pembiasaan 15 menit sebelum pembelajaran inti dengan pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (*Gemini AI*). *Gemini AI* dimanfaatkan oleh guru untuk mempercepat dan mempermudah formulasi konten permainan, seperti cerita pendek, kuis pemahaman bacaan, pengenalan kosakata, pola bilangan, hingga soal cerita numerasi yang kontekstual dan adaptif sesuai tingkat perkembangan siswa.

Inovasi GAMELAN SATU dilaksanakan secara berkala setiap hari Kamis dan Sabtu pada jadwal jam literasi. Pelaksanaan inovasi berlandaskan lima prinsip utama: Singkat (15 menit agar tidak menyita waktu inti), Rutin (sebagai pembiasaan terstruktur), Menyenangkan (dikemas dalam format gim interaktif), Kontekstual (relevan dengan lingkungan siswa), dan Berkelanjutan (terpantau secara gradual). Alur kerja inovasi mengadopsi kerangka sistemik *Input–Proses–Output–Evaluasi*. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengakses game secara mandiri maupun berkelompok, dilanjutkan dengan pembahasan soal dan umpan balik langsung dari guru untuk mengoreksi pemahaman.

Penerapan GAMELAN SATU bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, mempermudah guru menyediakan media berbasis data Rapor Pendidikan, serta mengoptimalkan transformasi digital di sekolah. Hasil dari implementasi inovasi ini diharapkan tidak hanya menciptakan iklim belajar yang inovatif dan partisipatif, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, penguatan kecakapan berpikir logis-analitis siswa, serta perbaikan capaian nilai literasi dan numerasi SD Negeri Hadiluwih 1 secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *GAMELAN SATU, Literasi Membaca, Numerasi, Gemini AI, Game Edukasi Digital*

ABSTRACT

Primary education plays a central role in building foundational competencies in students, particularly in reading literacy and numeracy. Literacy and numeracy skills extend beyond basic reading, writing, and counting to encompass critical thinking, reasoning, information processing, and real-world problem-solving. However, based on the 2025 Education Report Card data for SD Negeri Hadiluwih 1, student literacy achievement declined by 2.41% from the previous year to 50.45%, placing the school in the lower tier (81–100%) at the regency/city level—limited formal instructional time and underutilized pre-learning activities present distinct challenges in consistently strengthening these competencies.

To address these challenges, a school innovation called GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu) was developed. This innovation integrates a 15-minute routine activity before core instruction using artificial intelligence technology via *Gemini AI*. Teachers utilize *Gemini AI* to accelerate and simplify the creation of game content, such as short stories, reading comprehension quizzes, vocabulary building, number patterns, and contextual numeracy word problems tailored to students' developmental levels.

GAMELAN SATU is conducted regularly every Thursday and Saturday during designated literacy sessions. Its implementation is grounded in five core principles: concise (15 minutes so as not to interrupt core learning), routine (structured habituation), fun (delivered in an interactive game format), contextual (relevant to students' daily environment), and sustainable (gradually monitored). The operational workflow adopts an *input–process–output–evaluation* systemic framework. During execution, students access the game individually or in groups, followed by question discussions and immediate teacher feedback to address misconceptions.

The implementation of GAMELAN SATU aims to boost student motivation and active participation, assist teachers in creating data-driven instructional media aligned with the Education Report Card, and optimize digital transformation in the school. The outcomes of this innovation are expected not only to foster an innovative and participatory learning atmosphere but also to contribute significantly toward improving instructional quality, strengthening students' logical-analytical reasoning, and driving sustainable progress in literacy and numeracy outcomes at SD Negeri Hadiluwih 1.

Keywords: *GAMELAN SATU, reading literacy, numeracy, Gemini AI, digital educational game*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan kompetensi dasar yang diperlukan peserta didik untuk belajar, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kompetensi mendasar yang perlu terus diperkuat di sekolah dasar adalah literasi dan numerasi. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam membangun peserta didik yang mampu memahami informasi, berpikir kritis, menggunakan pengetahuan secara tepat, serta menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata.

Literasi merupakan kemampuan yang tidak hanya berkaitan dengan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Purwati (2017), literasi dapat diartikan sebagai melek huruf, kemampuan membaca dan menulis, kemelekwacanaan atau kecakapan dalam membaca dan menulis. Pengertian literasi berdasarkan konteks pengunaannya merupakan integrase keterampilan menulis, membaca, dan berfikir kritis. Kementerian Pendidikan melalui *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah* menempatkan literasi sebagai bagian penting dalam pembentukan budaya belajar di sekolah dan pengembangan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat. Dengan demikian, penguatan literasi perlu dilakukan melalui kegiatan yang menarik, kontekstual, dan terintegrasi dalam aktivitas pembelajaran maupun budaya sekolah.

Menurut Han, Susanto, & dkk. (2017), menjelaskan bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah, pekerjaan dalam kehidupan masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar kita. Numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memahami serta menyelesaikan persoalan dalam berbagai konteks kehidupan. Menurut OECD (2023), melalui kerangka PISA menjelaskan bahwa kemampuan matematika tidak sebatas melakukan perhitungan, tetapi mencakup kemampuan merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika, melakukan penalaran, serta memecahkan masalah dalam konteks nyata. Sejalan dengan itu, *Naskah Akademik Gerakan Numerasi Nasional* menegaskan bahwa numerasi mencakup

kemampuan berpikir logis dan analitis, memecahkan masalah, serta menggunakan data untuk mengambil keputusan, sehingga numerasi tidak dapat dipandang hanya sebagai kemampuan berhitung.

Pentingnya literasi dan numerasi juga tercermin dalam Asesmen Nasional. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022), Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) mengukur dua kompetensi mendasar, yaitu literasi membaca dan numerasi. Literasi membaca tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca tulisan, tetapi mencakup kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks. Sementara itu, numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, literasi dan numerasi bukan sekadar kemampuan akademik pada mata pelajaran tertentu, tetapi merupakan kecakapan yang diperlukan peserta didik dalam berbagai situasi.

Secara konseptual, literasi membaca menuntut peserta didik untuk mampu mengakses informasi, menemukan informasi tersurat, menginterpretasi dan mengintegrasikan informasi, serta mengevaluasi dan merefleksikan isi teks. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan tersebut perlu dilatih secara bertahap melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Demikian pula numerasi tidak berhenti pada kemampuan melakukan operasi hitung, tetapi berkembang pada kemampuan memahami informasi kuantitatif, menggunakan konsep matematika, bernalar, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Framework AKM menjelaskan bahwa numerasi berfokus pada penerapan pengetahuan matematika untuk menjelaskan kejadian, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan hasil Rapor Pendidikan sebagai salah satu sumber data dalam melakukan refleksi dan perencanaan peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan. Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2025), Rapor Pendidikan menyajikan gambaran mengenai mutu layanan pendidikan berdasarkan berbagai indikator, termasuk hasil belajar peserta didik. Pada pembaruan Rapor Pendidikan tahun 2026, data capaian mutu layanan pendidikan tahun 2025 digunakan untuk memperkuat perencanaan berbasis bukti di satuan

pendidikan. Rapor Pendidikan diharapkan tidak hanya menjadi laporan capaian, tetapi digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi, menentukan prioritas perbaikan, dan merancang intervensi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan Rapor Pendidikan SDN Hadiluwih 1, masih terdapat kondisi yang perlu mendapatkan perhatian pada aspek literasi dan numerasi peserta. Hasil capaian literasi pada rapor Pendidikan SDN Hadiluwih 1 tahun 2025 yaitu 50,45% turun 2,41 % dari tahun sebelumnya sehingga menjadikan SDN Hadiluwih 1 berada di posisi peringkat bawah (81-100%) di kabupaten / kota. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kemampuan literasi dan numerasi belum cukup dilakukan hanya melalui kegiatan pembelajaran reguler, tetapi perlu diberikan melalui kegiatan yang rutin, singkat, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2025), kondisi nyata di sekolah juga menunjukkan bahwa waktu pembelajaran formal memiliki keterbatasan. Apabila penguatan literasi dan numerasi hanya dilakukan ketika materi tersebut muncul dalam pembelajaran, kesempatan peserta didik untuk berlatih menjadi terbatas. Di sisi lain, kegiatan literasi sebelum pembelajaran pada umumnya telah dikenal sebagai salah satu bentuk pembiasaan positif di sekolah. Panduan Gerakan Literasi Sekolah memuat berbagai variasi kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran, antara lain membaca nyaring, membaca mandiri, menyimak, berdiskusi, dan merespons bacaan. Kegiatan sebelum pembelajaran juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan kegiatan 15 menit tersebut menjadi lebih interaktif. Kegiatan pra pembelajaran tidak harus selalu dilakukan melalui aktivitas membaca buku secara konvensional, tetapi dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif yang tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas, mencoba menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, memperoleh umpan balik, dan belajar dari kesalahan.

Atas dasar kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi yang mampu mengintegrasikan penguatan literasi dan numerasi dalam kegiatan pra pembelajaran secara sederhana, rutin, menyenangkan, dan mudah diakses. Inovasi tersebut

dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital dengan bantuan Geminy AI dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SDN Hadiluwih 1. Inovasi yang dikembangkan adalah GAMELAN SATU (Game Edukasi Numerasi dan Literasi Hadiluwih Satu).

GAMELAN SATU merupakan game edukasi digital yang dirancang sebagai sarana latihan singkat literasi dan numerasi sebelum pembelajaran dimulai. GAMELAN SATU dilaksanakan pada jam literasi selama 15 menit setiap hari Kamis dan Sabtu sebagai bagian dari kegiatan pra pembelajaran. Melalui waktu yang singkat tersebut, peserta didik diberikan aktivitas berupa pertanyaan atau tantangan literasi dan numerasi yang disajikan dalam bentuk permainan. Materi dapat berupa pemahaman teks pendek, menemukan informasi, menentukan ide pokok, memahami kosakata, membaca data sederhana, operasi hitung, pola bilangan, perbandingan, pengukuran, maupun soal pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Konsep GAMELAN SATU dirancang dengan prinsip singkat, rutin, menyenangkan, kontekstual, dan berkelanjutan. Singkat berarti aktivitas dapat dilakukan dalam waktu 15 menit sehingga tidak mengganggu pembelajaran inti (kurikuler). Rutin berarti dilaksanakan secara terjadwal sebagai pembiasaan. Menyenangkan berarti soal dan tantangan dikemas dalam bentuk permainan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk berpartisipasi. Kontekstual berarti pertanyaan dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan peserta didik. Berkelanjutan berarti kegiatan dilakukan secara konsisten sehingga guru dapat memantau perkembangan kemampuan peserta didik dari waktu ke waktu.

GAMELAN SATU juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis data. Data Rapor Pendidikan dapat digunakan untuk menentukan fokus kompetensi yang perlu diperkuat, sedangkan hasil aktivitas dalam GAMELAN SATU dapat digunakan guru sebagai bahan refleksi sederhana mengenai kemampuan peserta didik. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan, latihan, penguatan kompetensi, dan refleksi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam GAMELAN SATU juga memungkinkan sekolah mengembangkan media pembelajaran secara lebih praktis tanpa membutuhkan sarana yang kompleks. Game dapat diakses melalui perangkat digital yang tersedia di sekolah maupun perangkat yang memungkinkan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini

mendukung upaya penguatan literasi dan numerasi melalui pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2026). Penguatan literasi dan numerasi melalui GAMELAN SATU juga relevan dengan upaya nasional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahun 2026, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah bersama berbagai mitra juga menekankan pentingnya penguatan literasi dan numerasi melalui kolaborasi, penguatan pembelajaran, serta pemanfaatan data asesmen untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan demikian, GAMELAN SATU (Game Edukasi Numerasi dan Literasi Hadiluwih Satu) diharapkan menjadi solusi sederhana dan aplikatif bagi SDN Hadiluwih 1 dalam mengoptimalkan kegiatan 15 menit sebelum pembelajaran. Inovasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan pembelajaran di kelas, tetapi menjadi pelengkap yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih literasi dan numerasi secara konsisten. Melalui penerapan yang rutin, menyenangkan, dan berbasis kebutuhan peserta didik, GAMELAN SATU diharapkan dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik, membangun kebiasaan belajar yang positif, memperkuat kemampuan memahami informasi dan menggunakan konsep matematika, serta pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar dan capaian literasi serta numerasi di SDN Hadiluwih 1.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

   Penerapan GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu) bertujuan untuk :

   a. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
   b. Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar melalui permainan edukatif.
   c. Memanfaatkan teknologi AI, khususnya Gemini AI, untuk membantu guru membuat media pembelajaran sederhana.
   d. Memudahkan guru menyediakan latihan literasi dan numerasi yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.

e. Menciptakan pembelajaran yang inovatif, praktis, dan mudah diterapkan di lingkungan SDN Hadiluwih 1.

2. Manfaat

Penerapan GAMELAN SATU *(Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu)* diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik
   1) Belajar literasi dan numerasi dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton.
   2) Meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar.
   3) Mendapatkan latihan soal dengan umpan balik dan skor secara langsung.

b. Bagi Guru
   1) Membantu menyediakan media pembelajaran digital yang praktis dan mudah digunakan.
   2) Mempermudah pembuatan dan pengembangan soal dengan bantuan Gemini AI.
   3) Menjadi alternatif media untuk mengevaluasi kemampuan literasi dan numerasi siswa.

c. Bagi Sekolah
   1) Mendukung transformasi digital dan inovasi pembelajaran.
   2) Meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.
   3) Dapat dikembangkan dan digunakan kembali untuk berbagai materi pembelajaran.Memperkuat budaya belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah.

C. METODE

Metode pelaksanaan GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu) menggunakan pendekatan praktis, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Game dikembangkan dengan bantuan Gemini AI untuk menghasilkan ide, soal, cerita pendek, permainan, serta aktivitas literasi dan numerasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. GAMELAN SATU dilaksanakan pada 15 menit sebelum pembelajaran, Yaitu pada Kegiatan Pembiasaan Literasi, sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran kurikuler.

Pelaksanaan GAMELAN SATU dilakukan melalui beberapa tahap berikut:

1. Perencanaan

   Guru menentukan materi atau kemampuan yang akan dilatih, seperti membaca pemahaman, kosakata, mencari informasi dalam teks, operasi hitung, pola bilangan, dan soal cerita. Guru kemudian memanfaatkan Gemini AI untuk membantu membuat konten permainan sesuai kelas dan tujuan pembelajaran.

2. Persiapan Game

   Soal dan aktivitas yang telah dibuat dengan bantuan Gemini AI disusun menjadi permainan digital sederhana. Game dapat diakses melalui laptop, komputer, PID, atau telepon pintar menggunakan tautan yang telah disiapkan guru. Guru memastikan game dapat digunakan sebelum kegiatan dimulai.

3. Pelaksanaan

   Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan bahwa siswa akan mengikuti "15 Menit GAMELAN SATU". Siswa mengakses game secara individu, berpasangan, atau berkelompok sesuai kondisi kelas. Siswa menyelesaikan tantangan literasi dan numerasi dengan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Pendampingan dan Umpan Balik

   Guru mengamati keterlibatan siswa dan memberikan bantuan apabila terdapat kesulitan. Setelah permainan selesai, guru membahas beberapa soal atau jawaban yang dianggap penting sehingga siswa mengetahui kesalahan dan memahami cara memperoleh jawaban yang benar.

5. Evaluasi

   Guru mencatat hasil permainan, keaktifan, dan perkembangan siswa secara sederhana. Hasil tersebut digunakan sebagai bahan untuk menentukan materi atau tingkat kesulitan game berikutnya. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk melihat perkembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

D. DESAIN MODEL

GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu) dirancang sebagai game edukasi digital sederhana yang digunakan selama 15 menit sebelum pembelajaran, yaitu pada kegiatan pembiasaan literasi. Game dibuat dengan bantuan Gemini AI dan berisi tantangan literasi serta numerasi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

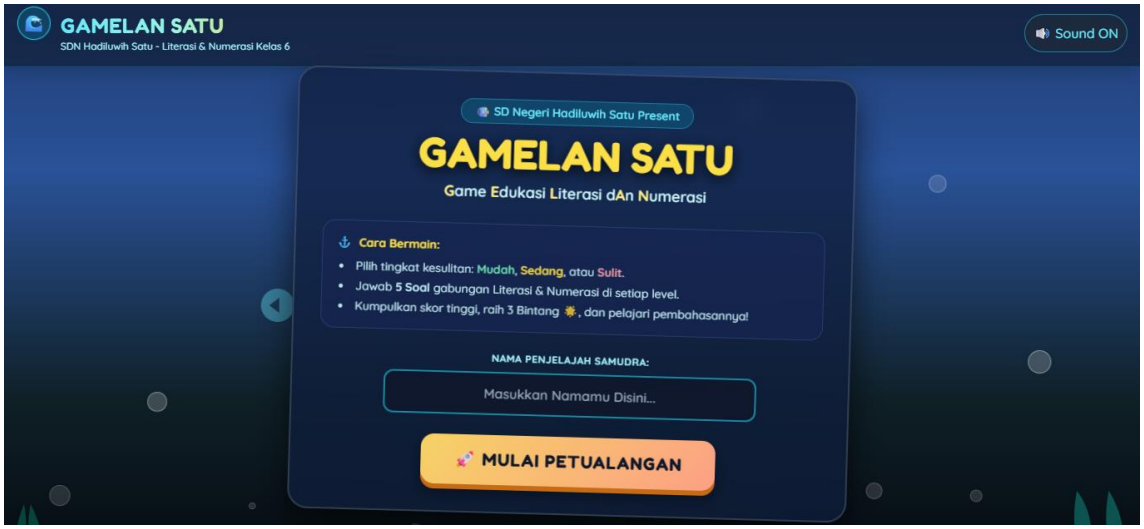
Model GAMELAN SATU:

1. Input: Identifikasi kemampuan dan kebutuhan literasi-numerasi siswa.
2. Proses: Guru membuat soal/aktivitas dengan bantuan Gemini AI, menyusun menjadi game digital, kemudian siswa memainkan game selama 15 menit.
3. Output: Hasil Capaian Murid meliputi meningkatnya keterampilan membaca, memahami informasi, berpikir logis, dan berhitung melalui aktivitas yang menyenangkan.
4. Umpan Balik : Guru memberikan apresiasi dan melakukan review
5. Evaluasi: Guru melihat hasil permainan dan keaktifan siswa sebagai dasar perbaikan game berikutnya.

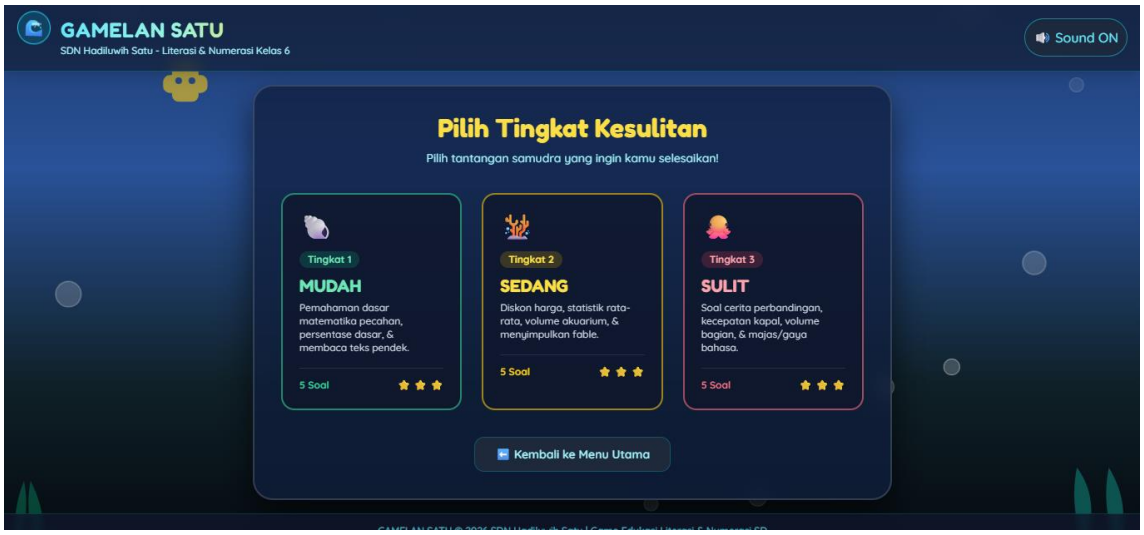
Desain alur pembuatan GAMELAN SATU



Model ini dibuat sederhana, fleksibel, hemat waktu, dan mudah diterapkan menggunakan perangkat digital yang tersedia di sekolah.



Gambar 1 Menu Utama Permainan



Gambar 2 : Menu Pilihan Tingkat Kesulitan



Gambar 3 : Menu setelah selesai bermain game per level

F. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

1. Analisis Fungsional

GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi Hadiluwih Satu) berfungsi sebagai media pembelajaran digital sederhana untuk melatih kemampuan literasi dan numerasi siswa secara rutin selama 15 menit di awal pembelajaran. Game dibuat dengan bantuan Gemini AI untuk menghasilkan soal, cerita, kuis, dan tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Fungsi fitur-fitur dalam GAMELAN SATU meliputi:

a. Mulai Petualangan merupakan tombol untuk memulai game dan memilih level tingkatan soal.
b. Nama penjelajah menu yang akan diisi dengan nama peserta didik / pemain.
c. Sound on berfungsi untuk memberikan efek suara saat permainan diklik.
d. Tingkatan kesulitan soal meliputi Tingkat 1 (mudah) berisi soal yang level kesulitannya mudah, tingkat 2 (sedang) berisi soal yang level kesulitannya sedang, dan tingkat 3 (sulit) berisi soal yang level kesulitannya sulit.
e. Kembali ke menu utama merupakan tombol yang mengarahkan ke tampilan menu utama atau halaman depan.
f. Total skor berfungsi menampilkan perolehan skor peserta didik / pemain saat mengerjakan soal per masing-masing level.
g. Jawaban benar berfungsi menampilkan jumlah benar pemain.
h. Pilih level lain berfungsi untuk memilih jenis level yang akan dimainkan.
i. Ulangi level ini berfungsi untuk mengulangi mengerjakan soal level tersebut.

2. Cara Kerja
   a. Guru menentukan materi atau kemampuan literasi dan numerasi yang akan dilatih.
   b. Gemini AI membantu membuat soal, cerita, kuis, dan tantangan permainan.
   c. Guru menyusun konten tersebut menjadi game GAMELAN SATU yang sederhana dan mudah diakses.
   d. Siswa memainkan GAMELAN SATU selama ±15 menit pada awal pembelajaran/jadwal literasi.
   e. Siswa mengerjakan tantangan literasi dan numerasi secara mandiri, berpasangan, atau berkelompok.
   f. Guru memberikan umpan balik dan membahas jawaban yang masih mengalami kesulitan.
   g. Hasil permainan dicatat secara sederhana sebagai bahan evaluasi dan dasar pembuatan game berikutnya.

G. RENCANA IMPLEMENTASI

Tabel 1. Rencana Implementasi GAMELAN SATU

No.	Tahap	Kegiatan Sederhana	Tanggal/Bulan
1	Persiapan	Guru menentukan materi literasi dan numerasi yang akan dimasukkan ke dalam game.	22 Juni 2026

No.	Tahap	Kegiatan Sederhana	Tanggal/Bulan
2	Membuat Game	Guru membuat prompt dan meminta bantuan Gemini AI untuk membuat soal dan permainan.	25 Juni – 11 Juli 2026
3	Uji Coba	Guru mencoba game dan mengecek soal, bahasa, serta kesesuaian dengan siswa.	20 Juli 2026
4	Perbaikan	Guru memperbaiki bagian game yang masih kurang atau belum sesuai.	5 - 8 Agustus 2026
5	Menyiapkan Penggunaan	Guru menyiapkan game pada HP/laptop dan menjelaskan cara bermain kepada siswa.	10 Agustus 2026
6	Pelaksanaan	Siswa memainkan GAMELAN SATU selama 15 menit di awal pembelajaran/jam literasi.	Mulai 11 Agustus 2026

Tabel 2. Rencana Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Waktu
1. Persiapan	Guru menyiapkan perangkat yang akan digunakan dan game pada perangkat yang tersedia	Sebelum pembelajaran
2. Pembukaan	Guru menyampaikan tujuan dan aturan permainan secara singkat.	Menyesuaikan
3. Bermain	Siswa memainkan GAMELAN SATU secara individu atau berkelompok. Tantangan dapat berupa membaca, memahami teks, kosakata, berhitung, pola bilangan, dan soal sederhana.	10 menit
4. Pembahasan	Guru dan siswa membahas beberapa jawaban serta memberikan penguatan.	5 menit
5. Evaluasi	Guru mencatat hasil permainan dan mengidentifikasi kemampuan yang masih perlu ditingkatkan.	Setelah selesai Game
6. Tindak lanjut	Soal atau level permainan disesuaikan dengan kemampuan siswa pada pertemuan berikutnya.	Berkelanjutan

TAUTAN VIDEO MODEL KARYA INOVASI

https://youtu.be/HIFSgIfhWYE?si=1pkWSip23is5jO9u

DAFTAR PUSTAKA

Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Antoro, B., dkk. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Jakarta: Sekretariat Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah.

Han, W., Santoso, D., & dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Asesmen Kompetensi Minimum*. Pusat *Asesmen* Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Framework Asesmen Kompetensi Minimum: Literasi Membaca dan Numerasi*. Pusat Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Asesmen Nasional: Literasi Membaca*. *Pusat* Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Rapor Pendidikan 2025 untuk Semua: Transparan, Inklusif, Kolaboratif*. Kemendikdasmen.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Rapor Pendidikan Resmi Diperbarui, Kemendikdasmen Tambahkan Tiga Indikator Mutu Baru*. Kemendikdasmen.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Kemendikdasmen dan Mitra Perkuat Literasi serta Numerasi Nasional melalui Kolaborasi Multipihak*. *Kemendikdasmen*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah: Lima Belas Menit Membaca di Sekolah*. Direktorat Sekolah Dasar/Direktorat terkait.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

OECD. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework: Mathematics Framework*. Paris: OECD Publishing.

Purwati, S. (2017). *Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran Dimulai Untuk Mningkatkan Hasil Belajar Membaca Dan Menghafal Surah Pendek*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora, 3(4), 663–670.

Widodo, S. A., Budhi, M. W. S., Susanto, D., dkk. (2026). *Naskah Akademik Gerakan Numerasi Nasional*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI HADILUWIH 1
Alamat Bojong, Hadiluwih, Sumberlawang, Sragen
Email : sdnhadiluwih@gmail.com
SRAGEN - 57272

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Fira Setyaningsih, S.Pd.SD
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SD Negeri Hadiluwih 1
Kecamatan	: Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi SD Negeri Hadiluwih Satu) 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, 26 September 2026

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL F8AMX413284557

Fira Setyaningsih, S.Pd.SD
NIP. 197702052011012004

Lampiran 2. SK Tim

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI HADILUWIH 1
Alamat : Bojong, Hadiluwih, Sumberlawang, Sragen
Email : sdnhadiluwih@gmail.com
SRAGEN - 57272

KEPUTUSAN
KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI HADILUWIH 1 KABUPATEN SRAGEN
Nomor : 400.3.5/123/04.15.23/2026
Tentang
DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI HADILUWIH 1
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	:	Daftar Inovasi dan TIM Pengelola Inovasi SD Negeri Hadiluwih 1 Tahun 2026 sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;
KEDUA	:	Keputusan Kepala Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1 Nomor : 400.3.5/123/04.15.23/2026 ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;
KETIGA	:	Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen
Pada Tanggal : 18 Juni 2026

Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1
Kabupaten Sragen

(Fira Setyaningsih, S.Pd.SD)

Lampiran I

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/123/04.15.23/2026

Tanggal : 18 Juni 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI HADILUWIH 1
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SD Negeri Hadiluwih 1	Sumberlawang	GAMELAN SATU (Game Edukasi Literasi dan Numerasi SD Negeri Hadiluwih Satu)

Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1
Kabupaten Sragen

(Fira Setyaningsih, S.Pd.SD)

Lampiran II

Keputusan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1 Kab. Sragen

Nomor : 400.3.5/123/04.15.23/2026

Tanggal : 18 Juni 2026

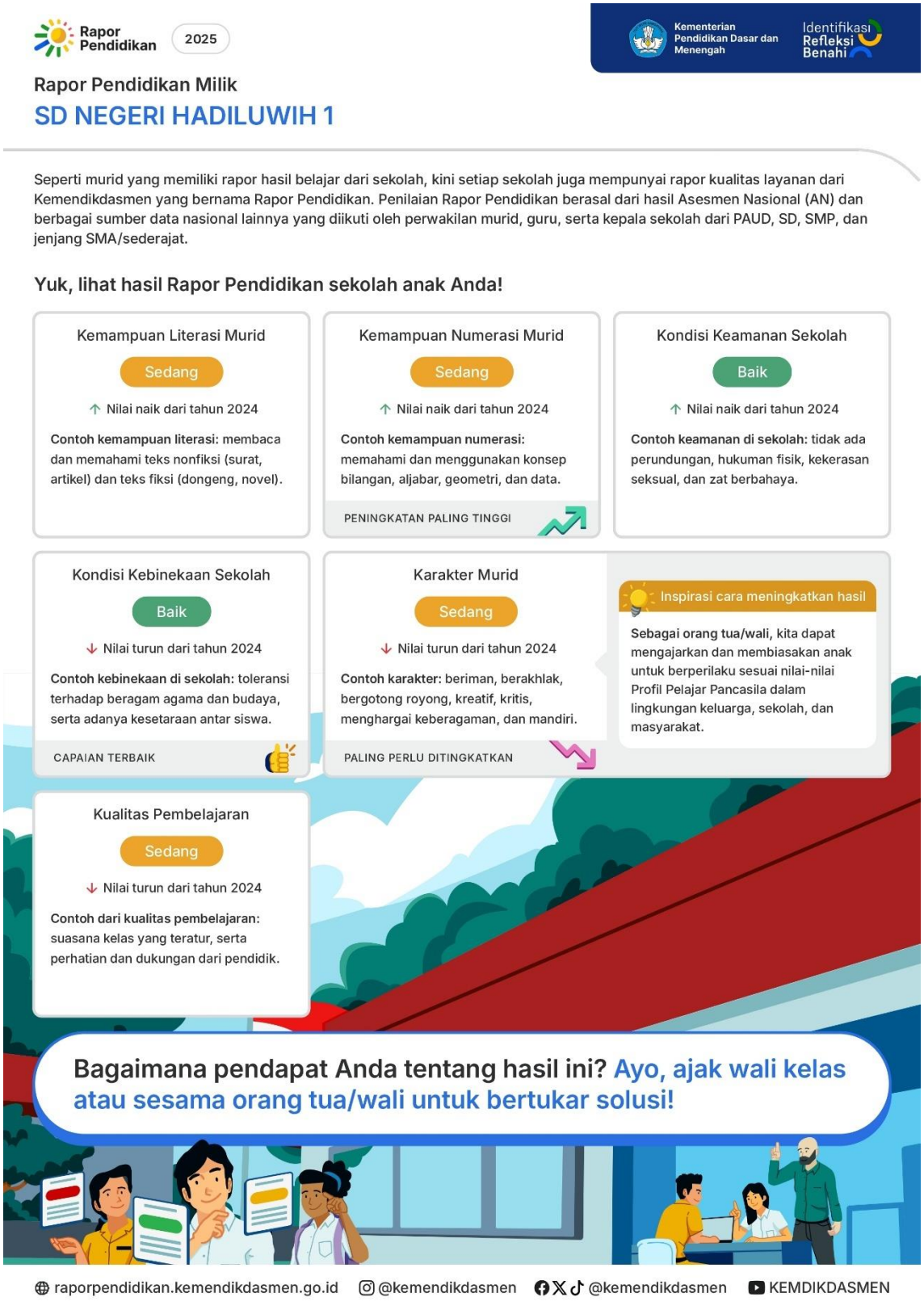
DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI
SEKOLAH DASAR NEGERI HADILUWIH 1
KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Fira Setyaningsih, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	Penanggungjawab
2	Hanifah Luthfi Maulia Firda, S.Pd	Guru	Ketua
3	Eka Khoiriyah, S.Pd	Guru	Koordinator Inovasi
4	Isnaeni Aprilia Kartikasari, S.Pd	Guru	Anggota

Kepala Sekolah Dasar Negeri Hadiluwih 1
Kabupaten Sragen

(Fira Setyaningsih, S.Pd.SD)

Lampiran 3. Rapor Pendidikan SD Negeri Hadiluwih 1 tahun 2025



Lampiran 4 Dokumentasi



Kepala Sekolah bersama beberapa guru diskusi terkait rapor Pendidikan SDN Hadiluwih 1 tahun 2025



Salah satu guru memberikan Solusi dengan GAMELAN SATU



Tim inovasi berdiskusi dalam Menyusun proposal dan pelaksanaan GAMELAN SATU



Pembuatan GAMELAN SATU



Penjelasan penggunaan GAMELAN SATU ke siswa



Siswa mendengarkan penjelasan penggunaan GAMELAN SATU



Siswa memainkan GAMELAN SATU baik menggunakan HP maupun Laptop