

**MANAJEMEN KURIKULUM MELALUI GISIMAN: UPAYA STRATEGIS
PENGUATAN PEMBELAJARAN NUMERASI DI SDN KABUPATEN
PASURUAN**

¹Ainul Yaqin, ²Ahmad Thohirin, ³Suyitno

^{1,2,3}Universitas Gresik)

¹ainul.yaqin187@gmail.com, ²thohirin@unigres.ac.id, ³suyitno@unigres.ac.id

ABSTRACT

The low level of numeracy in public elementary schools in Pasuruan Regency, caused by rigid learning methods, necessitates adaptive curriculum management innovation. This study examines the implementation of GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) through a playful learning approach. Using a qualitative descriptive method based on best practices, the results indicate that the integration of interactive games effectively increases students' active engagement and eliminates psychological barriers toward mathematics. In addition to strengthening cognitive competence, GISIMAN simultaneously builds the Character Profile of Pancasila Students, particularly in the dimensions of mutual cooperation and critical thinking. The study concludes that GISIMAN is a strategic solution for transforming numeracy learning into a more enjoyable, meaningful, and contextual experience in elementary schools.

Keywords: GISIMAN, Curriculum Management, Numeracy, Playful Learning, Elementary School.

ABSTRAK

Rendahnya tingkat numerasi di SDN Kabupaten Pasuruan akibat metode pembelajaran yang kaku memerlukan inovasi manajemen kurikulum yang adaptif. Penelitian ini mengkaji implementasi GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) melalui pendekatan playful learning. Menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis praktik baik (best practice), hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan interaktif meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta menghilangkan hambatan psikologis terhadap matematika. Selain memperkuat kompetensi kognitif, GISIMAN secara simultan membangun karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi gotong royong dan bernalar kritis. Simpulan penelitian menegaskan bahwa GISIMAN merupakan solusi strategis dalam mentransformasi pembelajaran numerasi menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual di sekolah dasar.

Kata Kunci: GISIMAN, Manajemen Kurikulum, Numerasi, Playful Learning, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Rendahnya tingkat numerasi di jenjang sekolah dasar menjadi tantangan serius bagi kualitas pendidikan di Kabupaten Pasuruan. Kurikulum yang cenderung teoretis dan metode mengajar yang kaku sering kali membuat siswa merasa kesulitan dan tidak tertarik pada matematika. Padahal, kemampuan numerasi merupakan fondasi kritis bagi siswa untuk berpikir logis dan memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Kondisi ini diperparah dengan anggapan bahwa matematika adalah subjek yang menakutkan, sehingga diperlukan transformasi dalam penyampaian materi (Kemendikbud, 2020).

Sebagai langkah strategis, inovasi GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) hadir untuk mentransformasi manajemen kurikulum melalui pendekatan *playful learning*. Dengan mengintegrasikan konsep matematika ke dalam aktivitas permainan yang interaktif, GISIMAN mampu menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa SDN di Kabupaten Pasuruan (Yaqin, 2025).

Pendekatan ini sejalan dengan bukti bahwa belajar melalui permainan (*learning through play*) dapat memperkuat retensi kognitif dan keterlibatan emosional siswa (Zosh et al., 2018). Artikel ini bertujuan mengkaji bagaimana implementasi GISIMAN efektif dalam memperkuat kemampuan numerasi dan mendukung keberhasilan kurikulum di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Implementasi manajemen kurikulum melalui inovasi GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) di SDN Kabupaten Pasuruan dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan *playful learning* ke dalam struktur pembelajaran matematika untuk mengatasi rendahnya kompetensi numerasi siswa. Strategi ini mentransformasi materi yang bersifat teoretis menjadi aktivitas interaktif yang selaras dengan teori perkembangan kognitif anak serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila (Yaqin, 2025). Melalui manajemen yang sistematis, inovasi ini menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga efektif dalam meningkatkan

keterlibatan serta kemampuan bernalar kritis siswa di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi inovasi GISIMAN di SDN Kabupaten Pasuruan berhasil mentransformasi pembelajaran numerasi menjadi ekosistem yang interaktif melalui permainan seperti *Bingo Bilangan* dan *Pizza Pecahan*. Penggunaan alat peraga konkret ini terbukti efektif menghilangkan hambatan psikologis siswa terhadap matematika, yang mengantarkan GISIMAN menjadi inovasi unggulan di Panen Karya Guru Penggerak serta mendapat apresiasi dari BBGP Jawa Timur pada tahun 2024. Secara teoretis, efektivitas ini bersumber pada metode *playful learning* yang adaptif terhadap perkembangan kognitif anak, sehingga tidak hanya meningkatkan kompetensi numerasi dan retensi pengetahuan, tetapi juga menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong dan bernalar kritis (Yaqin, 2025).

D. Kesimpulan

Inovasi GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) terbukti menjadi strategi manajemen kurikulum yang efektif dalam

memperkuat pembelajaran numerasi di SDN Kabupaten Pasuruan. Dengan mengintegrasikan pendekatan *playful learning*, inovasi ini berhasil mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari subjek yang menakutkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil praktik baik menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep numerasi siswa, tetapi juga secara signifikan mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis dan gotong royong (Yaqin, 2025). Oleh karena itu, GISIMAN dapat direkomendasikan sebagai model pembelajaran adaptif yang relevan untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar guna mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2021). *Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan,

- Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Yaqin, A. (2025). *GISIMAN: Giat Numerasi dengan Permainan - Inovasi Pembelajaran Numerasi Berbasis Permainan di Sekolah Dasar*. Malang: Zahra Publisher Group.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., ... & Whitebread, D. (2018). *Learning through play: a review of the evidence*. LEGO Foundation.