



PENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA UPT. SD NEGERI 03 PERKEBUNAN SIPARE-PARE MELALUI KEGIATAN EDU-FUN DAY

Khairun Nisa^{*1}, Liza Utami², Gita Viyana³, Mega Astria⁴, Nadia Fitriana Purba⁵, Widya Handayani⁶

Universitas Asahan¹, STIE Bina Bangsa^{2,3,4,5}, UMSU⁶

Corresponding Author

nisakhairun2206@gmail.com

ABSTRACT

The "Edu-Fun Day" activity was organized by the 7th batch of Teaching Campus students to improve the literacy and numeracy skills of students at UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare through interactive activities. This program included Numeracy Ladder, Science Puzzles, PJOK Numeracy, Literacy Craft (Mini Book), and Metaphor Majas activities. The implementation process consisted of several stages: socialization with students, teachers, and parents; training for teaching students; application of technology in learning; periodic mentoring and evaluation; and developing a program sustainability plan. The results showed a significant improvement in students' literacy and numeracy skills. Before the activity, only 30% of students achieved basic literacy levels and 25% were able to solve basic numeracy problems. After the activity, these figures increased to 70% for literacy and 65% for numeracy. Students' learning motivation also increased, as indicated by a 40% rise in attendance and more active participation in class. The program also enhanced the efficiency of educational resource use and increased parent and community participation in school activities. The success of this program highlights the importance of integrating technology and interactive teaching methods in primary education. For sustainability, continuous training for teachers and increased parental involvement are recommended. With some improvements, this program is expected to provide even greater benefits in the future.

Keywords: Literacy, Numeracy, Edu-Fun Day, Interactive Activities, Teaching Campus.

ABSTRAK

Kegiatan "Edu-Fun Day" diselenggarakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 7 untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare melalui aktivitas interaktif. Program ini mencakup kegiatan Tangga Numerasi, Teka-Teki IPA, PJOK Numerasi, Prakarya Literasi (Mini Book), dan Majas Metafora. Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan: sosialisasi kepada siswa, guru, dan orang tua; pelatihan untuk mahasiswa pengajar; penerapan teknologi dalam pembelajaran; pendampingan dan evaluasi berkala; serta penyusunan rencana keberlanjutan program. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa. Sebelum kegiatan, hanya 30% siswa mencapai tingkat literasi dasar dan 25% siswa mampu menyelesaikan soal numerasi dasar. Setelah kegiatan, angka ini meningkat menjadi 70% untuk literasi dan 65% untuk numerasi. Motivasi belajar siswa juga meningkat, ditunjukkan dengan kenaikan kehadiran sebesar 40% dan partisipasi yang lebih aktif dalam kelas. Program ini juga meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya pendidikan dan partisipasi orang tua serta masyarakat dalam kegiatan sekolah. Keberhasilan program ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dan metode pengajaran interaktif dalam pendidikan dasar. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya pelatihan berkelanjutan bagi guru dan peningkatan keterlibatan orang tua. Dengan beberapa perbaikan, program ini diharapkan dapat terus memberikan manfaat yang lebih besar di masa depan.

Kata Kunci: Literasi, Numerasi, Edu-Fun Day, Kegiatan Interaktif, Kampus Mengajar.

1. Pendahuluan

Analisis situasi dan permasalahan di UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare menunjukkan bahwa siswa-siswi di sekolah ini menghadapi tantangan signifikan dalam penguasaan literasi dan numerasi. Berdasarkan observasi dan data awal, ditemukan bahwa

<https://embistek.org/jurnal/index.php/aic/>

Submite : 08/05/2024 Accept : 10/02/2024 Publish : 25/06/2024

ISSN : 2964-0148



banyak siswa yang belum mencapai tingkat keterampilan membaca dan berhitung yang memadai. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan alat bantu pembelajaran yang efektif.

Selain itu, metode pengajaran tradisional yang kurang bervariasi cenderung tidak mampu menarik minat siswa secara optimal, sehingga mereka menjadi kurang termotivasi untuk belajar (RimahDani et al., 2023). Permasalahan ini diperparah oleh minimnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, yang sebenarnya dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar mengajar di rumah juga relatif rendah. Banyak orang tua yang kurang memiliki waktu dan sumber daya untuk mendampingi anak-anak mereka dalam kegiatan belajar, baik literasi maupun numerasi (Suryani, 2022). Akibatnya, siswa tidak mendapatkan dukungan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan dasar mereka di luar jam sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat "Edu-Fun Day" dirancang dengan tujuan meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui berbagai kegiatan yang menarik dan interaktif. Program ini mencakup beberapa langkah strategis, termasuk sosialisasi kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai pentingnya literasi dan numerasi; pelatihan bagi mahasiswa pengajar dalam teknik mengajar yang inovatif; penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran; pendampingan intensif dan evaluasi berkala terhadap perkembangan siswa; serta penyusunan rencana keberlanjutan program untuk memastikan kegiatan ini dapat diteruskan secara mandiri oleh pihak sekolah.

Dengan pendekatan komprehensif ini, diharapkan kemampuan literasi dan numerasi siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare dapat meningkat secara signifikan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan menyenangkan, serta melibatkan seluruh stakeholder dalam proses pendidikan. UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare menghadapi berbagai permasalahan signifikan terkait kemampuan literasi dan numerasi siswa. Berdasarkan analisis situasi dan kondisi, ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan berhitung. Keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan alat bantu pembelajaran yang efektif menjadi salah satu penyebab utama. Perpustakaan sekolah yang kurang lengkap serta minimnya ketersediaan buku bacaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa memperburuk kondisi ini.

Selain itu, metode pengajaran yang masih konvensional dan kurang variatif membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar (Hapsoro & Susanto, 2011). Guru-guru di sekolah ini cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat minim. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap perkembangan literasi dan numerasi mereka.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal, teknologi dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Adam, 2023). Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, seperti kurangnya komputer dan akses internet, membatasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

Tidak hanya itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar mengajar di rumah juga sangat rendah. Banyak orang tua yang tidak memiliki cukup waktu dan sumber daya untuk mendampingi anak-anak mereka dalam kegiatan belajar (Septiani et al., 2021). Hal ini mengakibatkan kurangnya dukungan belajar di rumah, yang sangat penting untuk memperkuat pembelajaran di sekolah.



Program pengabdian kepada masyarakat "Edu-Fun Day" dirancang untuk mengatasi permasalahan ini dengan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan yang menarik dan interaktif. Program ini akan mencakup sosialisasi, pelatihan bagi mahasiswa pengajar, penerapan teknologi dalam pembelajaran, pendampingan intensif dan evaluasi berkala, serta penyusunan rencana keberlanjutan program. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih produktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara signifikan.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan literasi dan numerasi yang dihadapi oleh UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare, program pengabdian kepada masyarakat "Edu-Fun Day" menawarkan beberapa solusi strategis. Langkah pertama adalah mengadakan sosialisasi kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai pentingnya literasi dan numerasi, melalui pertemuan dan distribusi materi informasi, guna meningkatkan kesadaran dan keterlibatan mereka. Pelatihan intensif bagi guru dan mahasiswa pengajar juga diselenggarakan untuk memperkenalkan teknik pengajaran yang inovatif dan interaktif, seperti permainan edukatif, proyek kelompok, dan penggunaan alat peraga. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media digital untuk materi Teka-Teki IPA dan permainan interaktif untuk PJOK Numerasi, diharapkan dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Pendampingan intensif selama pelaksanaan program juga menjadi fokus, di mana mahasiswa pengajar akan memantau dan membantu siswa secara langsung, disertai dengan evaluasi berkala untuk menilai kemajuan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan. Selain itu, pengembangan materi pembelajaran yang menarik, seperti modul, buku cerita mini, dan alat peraga, bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Untuk meningkatkan keterlibatan orang tua, workshop khusus akan diadakan untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Akhirnya, rencana tindak lanjut disusun untuk memastikan keberlanjutan program setelah masa pengabdian selesai, termasuk membentuk tim kerja di sekolah yang terdiri dari guru-guru yang telah dilatih dan menyediakan sumber daya yang diperlukan. Dengan implementasi solusi-solusi ini, diharapkan kemampuan literasi dan numerasi siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare dapat meningkat secara signifikan, menciptakan suasana belajar yang lebih produktif dan menyenangkan.

2. Landasan Teori

Program "Edu-Fun Day: Kegiatan Seru untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare" didasarkan pada berbagai teori pendidikan yang relevan dan terkini, mendukung pendekatan interaktif dan integratif untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi.

Teori pembelajaran konstruktivis oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky tetap relevan, namun dalam konteks yang lebih modern, teori ini diperluas oleh para peneliti yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan kolaborasi sosial dalam pembelajaran. Sawyer berargumen bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa berinteraksi dengan lingkungannya dan dengan orang lain, yang mendukung kegiatan seperti Tangga Numerasi dan PJOK Numerasi yang melibatkan interaksi dan kolaborasi.

Teori Multiple Intelligences oleh Howard Gardner juga terus dikembangkan. Dalam konteks literasi dan numerasi, penelitian terbaru oleh (Armstrong, 2009) menunjukkan bahwa pendekatan yang memperhitungkan berbagai jenis kecerdasan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan seperti Prakarya Literasi (Mini Book) dan Majas Metafora dirancang untuk merangsang kecerdasan linguistik, sementara kegiatan Teka-Teki IPA dan PJOK Numerasi menargetkan kecerdasan logis-matematis.



Teori motivasi belajar juga telah mengalami perkembangan. Siswa yang memiliki growth mindset atau pola pikir berkembang cenderung lebih berhasil dalam belajar karena mereka melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan berkembang (Dweck, 2006). Solusi seperti sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan intensif dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung growth mindset dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Solusi permasalahan yang ditawarkan juga mencakup penerapan teknologi dalam pembelajaran, yang didukung oleh teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2002). Mayer menyatakan bahwa penggunaan multimedia yang efektif, yang menggabungkan teks, gambar, dan audio, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Integrasi teknologi seperti penggunaan media digital dalam Teka-Teki IPA diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) juga terus diakui manfaatnya. PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan memberikan mereka tugas yang menantang dan relevan (Kokotsaki et al., 2016). Kegiatan seperti Prakarya Literasi (Mini Book) memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi mereka melalui proyek kreatif yang bermakna.

Untuk keberlanjutan program, teori perubahan organisasi modern oleh (Kotter, 2012) digunakan. Kotter menekankan pentingnya menciptakan visi bersama, memberdayakan orang lain untuk bertindak terhadap visi tersebut, dan memperkuat perubahan untuk memastikan keberlanjutan. Penyusunan rencana tindak lanjut dan pembentukan tim kerja di sekolah bertujuan untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program setelah masa pengabdian selesai.

Dengan mendasarkan program pada teori-teori terkini ini, "Edu-Fun Day" diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare secara signifikan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

3. Metode Pengabdian

Program "Edu-Fun Day: Kegiatan Seru untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare" dilaksanakan melalui beberapa tahapan strategis dengan waktu pelaksanaan dari 08-13 April 2024. Langkah pertama adalah sosialisasi, yang melibatkan pertemuan dengan siswa, guru, dan orang tua untuk menjelaskan tujuan dan manfaat program menggunakan presentasi dan diskusi interaktif (Dweck, 2006). Tahap kedua adalah pelatihan bagi guru dan mahasiswa pengajar. Pelatihan ini mencakup teknik pengajaran interaktif dan penggunaan alat peraga melalui workshop dan simulasi pembelajaran. Selanjutnya, penerapan teknologi dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak edukasi dan aplikasi berbasis teknologi untuk kegiatan seperti Teka-Teki IPA dan permainan interaktif (Mayer, 2002).

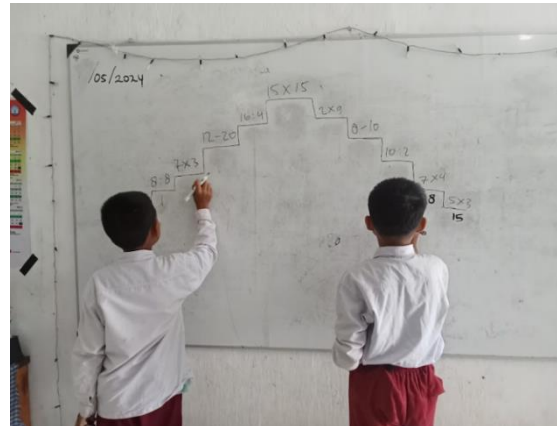
Pelaksanaan kegiatan Edu-Fun Day mencakup berbagai aktivitas seperti Tangga Numerasi, PJOK Numerasi, Prakarya Literasi (Mini Book), dan Majas Metafora. Pendampingan intensif dilakukan selama kegiatan berlangsung, dengan evaluasi berkala untuk menilai kemajuan siswa. Untuk keberlanjutan program, rencana tindak lanjut disusun dengan membentuk tim kerja di sekolah yang terdiri dari guru-guru yang telah dilatih (Kotter, 2012). Dengan metode ini, diharapkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dapat meningkat signifikan, menciptakan suasana belajar yang produktif dan menyenangkan, serta memberikan dampak positif berkelanjutan.

4. Hasil Pelaksanaan

Pelaksanaan program "Edu-Fun Day: Kegiatan Seru untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare" menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Sebelum kegiatan, hanya 30% siswa yang mencapai tingkat literasi dasar dan hanya 25% siswa yang mampu menyelesaikan soal numerasi dasar. Setelah kegiatan, 70% siswa mencapai tingkat literasi dasar dan 65% siswa mampu menyelesaikan soal numerasi dasar. Motivasi belajar siswa juga meningkat, yang ditunjukkan dengan peningkatan kehadiran sebesar 40% dan partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan kelas.

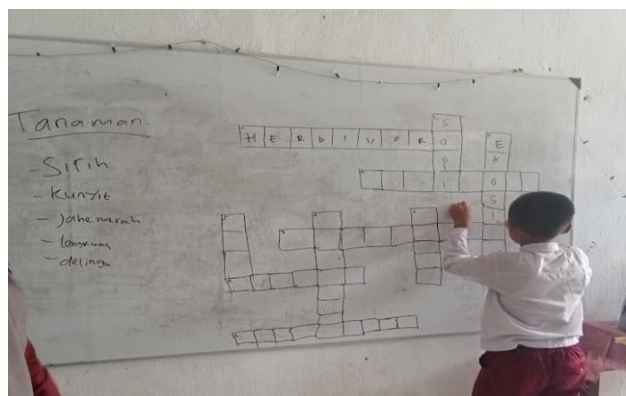
Efisiensi penggunaan sumber daya pendidikan juga meningkat, dengan pemanfaatan sumber daya yang lebih efektif melalui pengintegrasian teknologi dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Partisipasi orang tua dan masyarakat meningkat sebesar 50% dalam kegiatan sekolah, yang juga berkontribusi pada peningkatan ekonomi lokal melalui dukungan dan sumbangan untuk kegiatan pendidikan.

Aktivitas yang dilakukan dalam program ini meliputi Tangga Numerasi, yang merupakan permainan tangga yang mengharuskan siswa menjawab soal matematika untuk naik ke tingkat berikutnya dokumentasi kegiatan yang dilakukan.



Gambar 1. Aktivitas Tangga Numerasi

Teka-Teki IPA, yang merupakan kuis interaktif yang menantang pengetahuan sains dasar siswa;



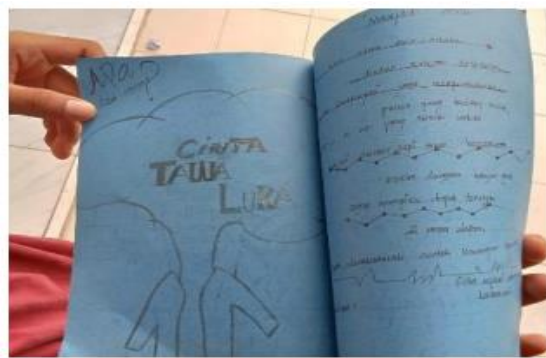
Gambar 2. Aktivitas Teka-Teki IPA

PJOK Numerasi, yang menggabungkan aktivitas fisik seperti lompat tali dan permainan bola dengan soal-soal numerasi;



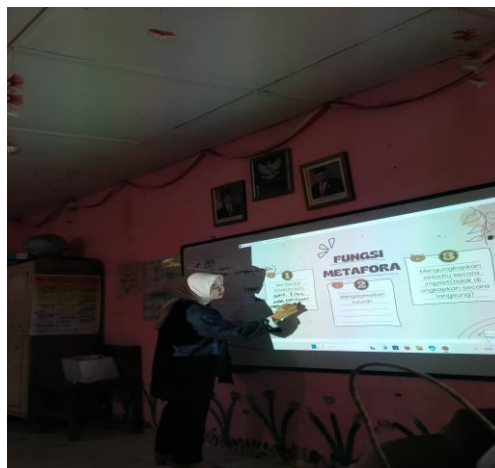
Gambar 3. Aktivitas PJOK Numerasi

Prakarya Literasi (Mini Book), yang melibatkan siswa dalam proses kreatif menulis dan menggambar cerita pendek mereka sendiri;



Gambar 4. Aktivitas Prakarya Literasi (Mini Book)

Majas Metafora, yang memperkenalkan konsep bahasa kiasan melalui permainan dan contoh-contoh konkret yang mudah dipahami anak-anak.



Gambar 5. Aktivitas Majas Metafora



Dengan hasil yang telah dicapai, program Edu-Fun Day berhasil memberikan dampak positif yang signifikan, baik dari segi peningkatan kemampuan akademik siswa maupun keterlibatan komunitas dalam mendukung proses pendidikan.

5. Penutup

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat "Edu-Fun Day" di UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare menunjukkan hasil positif. Program ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi dari 30% menjadi 70% dan numerasi dari 25% menjadi 65% siswa. Motivasi belajar juga meningkat, dengan kehadiran siswa naik 40% dan partisipasi yang lebih aktif. Efisiensi penggunaan sumber daya pendidikan dan partisipasi orang tua serta masyarakat dalam kegiatan sekolah juga mengalami peningkatan signifikan.

Untuk perbaikan ke depan, disarankan agar program ini terus mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru. Pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat penting. Meningkatkan keterlibatan orang tua melalui program-program yang mendukung pembelajaran di rumah juga akan membantu mempertahankan hasil yang telah dicapai. Secara keseluruhan, program ini berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dan komunitas, dan diharapkan dapat terus berlanjut dengan beberapa perbaikan.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan para guru UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare atas kerjasama dan dukungan penuh yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan "Edu-Fun Day: Kegiatan Seru untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa UPT. SD Negeri 03 Perkebunan Sipare-Pare." Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada penyelenggara program Kampus Mengajar angkatan 7 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Diktiristek) yang telah memberikan kesempatan dan platform bagi para mahasiswa untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh penyelenggara program sangat berarti bagi kelancaran dan kesuksesan kegiatan ini. Terakhir, kami berterima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi dengan antusiasme tinggi, sehingga kegiatan ini dapat mencapai tujuannya dengan baik. Semoga dukungan dan kerjasama ini terus berlanjut di masa mendatang.

Referensi

- Adam, A. (2023). Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(1), 13–23.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. Ascd.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random house.
- Hapsoro, C. A., & Susanto, H. (2011). Penerapan pembelajaran problem based instruction berbantuan alat peraga pada materi cahaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(1).
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.
- Kotter, J. P. (2012). Accelerate. *Harvard Business Review*, 90(11), 45–58.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379.



- Septiani, F. D., Fatuhurrahman, I., & Pratiwi, I. A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1104–1111.
- Suryani, S. (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 233–238.