Pendampingan Literasi dan Numerasi Berbasis Permainan Edukatif bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Program KKN-PPL

Nur Miftahul Jannah[1)]*, Yeti Rosmiati[2)], Nurfani[3)], Nurul Haitu Nufus[4)], Arni[5)], Akbar[6)]
[1,2,3,4,5,6]STKIP Al Amin Dompu, Dompu
Email corresponding author*: nurmiftahuljannah7910@gmail.com

Abstrak

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang penting dikuasai siswa sekolah dasar karena berperan dalam kemampuan memahami informasi, berkomunikasi, berpikir logis, serta menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran literasi dan numerasi masih menghadapi tantangan, terutama pada siswa yang membutuhkan kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui permainan edukatif sebagai bagian dari program KKN-PPL di SDN 07 Kilo, Desa Malaju, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahap observasi dan identifikasi kebutuhan, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Permainan edukatif yang digunakan dikembangkan dalam bentuk aktivitas membaca, menyusun kata, mengenal huruf, mencocokkan kartu kata dan gambar, mengenal angka, berhitung, mengurutkan bilangan, serta menyelesaikan soal sederhana berbasis permainan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme, keberanian berpartisipasi, kemampuan bekerja sama, serta ketertarikan yang lebih tinggi terhadap aktivitas membaca dan berhitung. Kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif pendampingan literasi dan numerasi yang sederhana, kontekstual, dan mudah diterapkan di sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Numerasi, Permainan Edukatif, Sekolah Dasar, KKN-PPL

Abstract

Literacy and numeracy are fundamental competencies that elementary school students need to develop because they support the ability to understand information, communicate, think logically, and solve problems in everyday life. However, literacy and numeracy learning still faces challenges, particularly among students who require engaging, interactive, and developmentally appropriate learning activities. This community service activity aimed to assist elementary school students in developing literacy and numeracy skills through educational games as part of the KKN-PPL program at SDN 07 Kilo, Malaju Village, Kilo District, Dompu Regency. The activity employed a participatory approach consisting of needs identification, activity planning, implementation, evaluation, and reflection. Educational games were designed through reading activities, word arrangement, letter recognition, word-picture matching, number recognition, counting, number sequencing, and simple problem-solving activities. The results indicated that educational games created a more enjoyable learning environment and encouraged students' active participation. Students demonstrated enthusiasm, confidence, cooperation, and greater interest in reading and counting activities. These findings indicate that educational games can serve as a simple, contextual, and applicable approach to supporting literacy and numeracy development in elementary schools.

***Keywords*:** *Literacy, Numeracy, Educational Games, Elementary School, Community Service*

PENDAHULUAN

Literasi dan numerasi merupakan bagian penting dalam pengembangan kompetensi peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi. Sementara itu, numerasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan permasalahan dalam berbagai situasi kehidupan. Dengan demikian, literasi dan numerasi tidak hanya menjadi kemampuan akademik, tetapi juga menjadi dasar bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menempatkan penguatan literasi dan numerasi sebagai bagian penting dalam pembentukan budaya belajar di sekolah karena keduanya menjadi dasar bagi siswa untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat (Dewayani et al., 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi dan numerasi perlu dilakukan melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan latihan soal secara berulang dapat membuat sebagian siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas langsung, interaksi, eksplorasi, dan pengalaman yang menyenangkan. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif karena aktivitas bermain memungkinkan materi pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan, aturan, kompetisi sederhana, maupun kerja sama antarsiswa.

Permainan edukatif pada dasarnya merupakan aktivitas bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar tertentu. Dalam konteks sekolah dasar, permainan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus membangun motivasi, keberanian, interaksi sosial, dan kemampuan bekerja sama. Sari et al. (2021), misalnya, menemukan bahwa pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan permainan edukatif juga relevan untuk pembelajaran literasi. Aktivitas seperti permainan kartu huruf, tebak kata, menyusun kata, mencocokkan gambar dengan kata, membaca kalimat sederhana, dan mencari kata dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang tanpa merasakan kegiatan tersebut sebagai latihan yang monoton. Gustina (2021) mengembangkan permainan edukatif cari kata berbasis Android untuk siswa sekolah dasar dan menunjukkan bahwa permainan dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang mendorong aktivitas berpikir siswa.

Dalam pembelajaran numerasi, permainan dapat membantu siswa memahami konsep bilangan melalui pengalaman yang lebih konkret. Aktivitas seperti menghitung benda, menyusun kartu angka, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, mengurutkan angka, bermain congklak, dan menyelesaikan tantangan berhitung dapat menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas yang mudah dipahami siswa. Pendekatan semacam ini

juga dapat mengurangi kesan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan hanya berorientasi pada pengerjaan soal.

Permainan edukatif juga telah digunakan dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat. Suryani et al. (2022) melaksanakan kegiatan mahasiswa KKN untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui kegiatan bimbingan belajar. Kegiatan tersebut menunjukkan pentingnya pendampingan yang dilakukan secara langsung dan berkelanjutan untuk memberikan aktivitas belajar yang bermakna kepada anak-anak. Azhari et al. (2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan literasi membaca dan numerasi bagi anak sekolah dasar di lingkungan pedesaan dapat dikembangkan melalui media yang menarik, salah satunya lembar kerja berbasis komik. Kegiatan tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi, kemandirian, dan pola pembelajaran yang belum cukup mendorong aktivitas belajar siswa.

Konteks tersebut relevan dengan pelaksanaan program KKN-PPL di Desa Malaju, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, khususnya di SDN 07 Kilo. Program KKN-PPL tidak hanya memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam menyelesaikan persoalan pendidikan yang terdapat di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan KKN-PPL, pembelajaran literasi dan numerasi membutuhkan aktivitas pendampingan yang mampu mempertahankan perhatian siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan dikembangkan melalui permainan edukatif yang disesuaikan dengan kemampuan dasar siswa. Pendekatan ini dipilih karena permainan memungkinkan siswa belajar sambil melakukan aktivitas secara langsung.

Program pendampingan tersebut juga sejalan dengan kegiatan penguatan literasi dan numerasi yang telah dilakukan di berbagai daerah. Anggreni et al. (2023) melaporkan bahwa kegiatan KKN berupa pendampingan literasi dan numerasi di SDN 1 Apuan dilakukan melalui kolaborasi mahasiswa dan sekolah, termasuk mendukung guru dalam pengembangan pembelajaran literasi numerasi. Sementara itu, Randjawali et al. (2024) menunjukkan bahwa program pengabdian melalui Kampus Mengajar dapat dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan program, dan pelaksanaan program untuk mendukung kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar.

Kegiatan pendampingan literasi dan numerasi berbasis permainan edukatif di SDN 07 Kilo memiliki nilai penting karena menggabungkan pengalaman belajar, bermain, interaksi sosial, dan latihan kemampuan dasar dalam satu rangkaian kegiatan. Selain membantu siswa berlatih membaca dan berhitung, kegiatan tersebut memberikan pengalaman bagi mahasiswa KKN-PPL dalam merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendampingan literasi dan numerasi berbasis permainan edukatif bagi siswa sekolah dasar melalui program KKN-PPL di SDN 07 Kilo, Desa Malaju**,** Kecamatan Kilo,

Kabupaten Dompu, serta mendeskripsikan respons dan perkembangan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

KAJIAN TEORI

Literasi pada Siswa Sekolah Dasar

Literasi pada jenjang sekolah dasar merupakan kemampuan dasar yang menjadi fondasi bagi proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Literasi tidak dapat dipahami sebatas kemampuan membaca teks, tetapi mencakup kemampuan memahami informasi, menggunakan informasi, menghubungkan informasi dengan pengalaman, dan mengomunikasikan pemahaman. Oleh karena itu, kegiatan literasi perlu memberikan pengalaman kepada siswa untuk membaca, memahami, menyampaikan kembali informasi, dan menggunakan informasi dalam situasi tertentu. Dewayani et al. (2021) menjelaskan bahwa penguatan literasi perlu dilakukan melalui lingkungan sekolah yang mendukung, baik dari aspek fisik, sosial-afektif, maupun akademik. Artinya, kegiatan literasi tidak hanya menjadi tanggung jawab guru Bahasa Indonesia, tetapi perlu menjadi budaya yang melibatkan seluruh warga sekolah. Dalam kegiatan pendampingan, literasi dapat dikembangkan melalui aktivitas sederhana seperti membaca kata dan kalimat, mengenali huruf, mencocokkan kata dengan gambar, menyusun kata menjadi kalimat, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, dan menceritakan kembali informasi. Aktivitas tersebut dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berkembang.

Numerasi pada Siswa Sekolah Dasar

Numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan operasi hitung, tetapi juga mencakup kemampuan memahami bilangan, menggunakan simbol matematika, membaca informasi kuantitatif, membandingkan nilai, serta memecahkan masalah. Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan numerasi perlu dibangun melalui kegiatan yang konkret dan kontekstual. Siswa dapat belajar bilangan melalui benda-benda yang ada di lingkungan, kartu angka, permainan, pengelompokan objek, pengurutan bilangan, serta permasalahan sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pengabdian yang dilakukan Amir (2023) menunjukkan bahwa kegiatan bimbingan belajar secara periodik dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan di luar pola pembelajaran reguler dapat memberikan ruang tambahan bagi siswa untuk berlatih.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar. Permainan dapat memiliki aturan, tujuan, tantangan, dan mekanisme tertentu yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas kognitif maupun sosial. Permainan edukatif memiliki beberapa karakteristik, yaitu menyenangkan, memiliki tujuan pembelajaran, melibatkan aktivitas siswa, memberikan kesempatan untuk mencoba dan mengulang, serta memungkinkan adanya umpan balik. Dalam pembelajaran sekolah

dasar, karakteristik tersebut penting karena siswa pada usia tersebut membutuhkan aktivitas yang tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung. Amina dan Ary (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dengan memperhatikan kebutuhan guru dan siswa. Permainan edukatif juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi secara bersamaan. Misalnya, permainan ular tangga dapat dilengkapi dengan kartu pertanyaan yang meminta siswa membaca kata atau kalimat kemudian melakukan perhitungan sederhana. Permainan kartu dapat digunakan untuk mencocokkan huruf, kata, gambar, dan angka.

Pendampingan Literasi dan Numerasi melalui KKN-PPL

Program KKN-PPL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kompetensi akademik dalam lingkungan masyarakat dan sekolah. Dalam konteks pendidikan, mahasiswa dapat berperan sebagai pendamping yang membantu guru dalam menciptakan kegiatan belajar tambahan, menyediakan media sederhana, memberikan bimbingan kepada siswa, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Murtafiah et al. (2022) menekankan pentingnya kolaborasi dalam penguatan literasi dan numerasi di sekolah dasar. Pendampingan tidak hanya diarahkan kepada siswa, tetapi juga dapat melibatkan guru sehingga program yang telah dilakukan dapat terus dikembangkan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui program KKN-PPL di Desa Malaju, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat, dengan lokasi kegiatan pendidikan di SDN 07 Kilo. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti kegiatan pendampingan literasi dan numerasi. Selain siswa, guru dan mahasiswa KKN-PPL menjadi bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan karena keberhasilan program membutuhkan koordinasi antara mahasiswa, sekolah, dan peserta didik.

Pendekatan Kegiatan

Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-deskriptif. Pendekatan partisipatif digunakan karena siswa tidak hanya menjadi penerima kegiatan, tetapi terlibat secara langsung dalam permainan, diskusi, latihan, dan penyelesaian tantangan. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyesuaikan kegiatan berdasarkan kondisi dan kemampuan siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama: 1) Observasi dan identifikasi kebutuhan; 2) Perencanaan kegiatan; 3) Pelaksanaan pendampingan; 4) Evaluasi; 5) Refleksi dan tindak lanjut. Tahapan tersebut sejalan dengan pola kegiatan pengabdian literasi numerasi yang umumnya dimulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan, implementasi, serta evaluasi. Randjawali et al. (2024) menggunakan tahapan analisis kebutuhan, perancangan program, dan pelaksanaan dalam kegiatan penguatan literasi dan numerasi di sekolah dasar.

Tahap Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam mengikuti aktivitas literasi dan numerasi. Aspek yang diperhatikan meliputi kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana, mengenali huruf, memahami instruksi, mengenal angka, melakukan operasi hitung sederhana, serta keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Observasi juga digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran, ketersediaan media, respons siswa terhadap pembelajaran, serta bentuk aktivitas yang paling menarik perhatian siswa.

Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa menyusun kegiatan permainan edukatif yang sederhana, murah, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Media permainan antara lain: 1) kartu huruf; 2) kartu kata; 3) kartu gambar; 4) kartu angka; 5) papan permainan; 6) *puzzle* kata dan angka; 7) lembar tantangan; 8) benda konkret untuk berhitung; dan 9) permainan kelompok. Pemilihan media mempertimbangkan kondisi sekolah dan ketersediaan sarana. Dengan demikian, kegiatan tidak bergantung pada teknologi digital sehingga dapat dilaksanakan meskipun fasilitas teknologi terbatas.

Tahap Pelaksanaan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, mahasiswa memberikan salam, apersepsi, motivasi, serta menjelaskan aturan permainan. Pada kegiatan inti, siswa dibagi dalam kelompok atau mengikuti permainan secara individual sesuai jenis aktivitas. Mahasiswa memberikan instruksi, mendampingi siswa, memberikan bantuan ketika mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. Pada tahap penutup, mahasiswa bersama siswa melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kesulitan, dan permainan yang paling disukai.

Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas siswa, pertanyaan lisan, latihan sederhana, dan dokumentasi kegiatan. Aspek yang diamati meliputi: 1) kemampuan mengikuti instruksi; 2) keterlibatan dalam permainan; 3) kemampuan membaca; 4) kemampuan mengenali dan menyusun kata; 5) kemampuan mengenali angka; 6) kemampuan melakukan perhitungan sederhana; 7) keberanian menjawab pertanyaan; 8) kemampuan bekerja sama; dan 9) antusiasme mengikuti kegiatan. Evaluasi tidak hanya diarahkan untuk melihat kemampuan akademik siswa, tetapi juga melihat perubahan perilaku belajar selama kegiatan berlangsung.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Kondisi Awal Siswa

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi tidak berada pada tingkat yang sama. Sebagian siswa dapat membaca dan melakukan perhitungan sederhana dengan cukup baik, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan pendampingan. Perbedaan kemampuan tersebut menjadi pertimbangan utama dalam penyusunan permainan.

Pada aktivitas literasi, siswa diberikan kegiatan membaca kata, mengenali huruf, menyusun kata, mencocokkan kata dengan gambar, serta membaca kalimat sederhana. Aktivitas tersebut dilakukan secara bertahap agar siswa tidak merasa terbebani. Pada aktivitas numerasi, siswa diberikan kegiatan mengenal angka, mengurutkan angka, menghitung benda, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta menyelesaikan operasi hitung sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran yang fleksibel. Pendamping tidak dapat menggunakan satu bentuk kegiatan untuk seluruh siswa karena tingkat kemampuan mereka berbeda. Oleh karena itu, permainan dibuat dalam beberapa tingkat kesulitan.

2. Pelaksanaan Permainan Literasi

Permainan literasi dilakukan dengan memanfaatkan kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan papan permainan sederhana.

a. Permainan Kartu Huruf

Siswa diminta mengenali huruf yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Setelah mengenali huruf, siswa diminta menyebutkan kata yang memiliki huruf tersebut.

Kegiatan ini memberikan latihan pengenalan huruf sekaligus meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara.

b. Permainan Menyusun Kata

Mahasiswa menyediakan beberapa kartu huruf yang diacak. Siswa kemudian diminta menyusun kartu tersebut menjadi kata yang benar.

Aktivitas ini melatih kemampuan mengenali hubungan antara huruf dan kata. Siswa juga belajar bahwa susunan huruf yang berbeda menghasilkan kata yang berbeda.

c. Mencocokkan Kata dan Gambar

Pada kegiatan ini siswa memperoleh kartu gambar dan beberapa kartu kata. Siswa diminta mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai.

Permainan tersebut membantu siswa menghubungkan informasi visual dengan informasi tertulis sehingga kegiatan membaca menjadi lebih konkret.

d. Tebak Kata

Mahasiswa memberikan petunjuk berupa gambar atau beberapa huruf awal. Siswa kemudian menebak kata yang dimaksud.

Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir, mengingat kosakata, membaca, dan berkomunikasi.

Pendekatan permainan seperti ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian yang mengembangkan permainan sebagai bagian dari penguatan literasi dan numerasi siswa. Dalam kegiatan KKN di Desa Gung Pinto, misalnya, strategi literasi dikembangkan melalui kartu kata, pembiasaan membaca, tebak kata, dan permainan yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

3. Pelaksanaan Permainan Numerasi

Kegiatan numerasi dikembangkan melalui aktivitas yang berkaitan dengan angka dan operasi hitung sederhana.

a. Mengenal Angka

Siswa diminta mengambil kartu angka sesuai instruksi. Selanjutnya siswa menyebutkan angka tersebut dan menghubungkannya dengan jumlah benda tertentu.

b. Mengurutkan Angka

Siswa diberikan beberapa kartu angka secara acak dan diminta menyusunnya dari bilangan terkecil menuju bilangan terbesar atau sebaliknya.

Kegiatan ini membantu siswa memahami hubungan antarnilai bilangan.

c. Berhitung Menggunakan Benda Konkret

Mahasiswa menyediakan benda sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Siswa diminta menghitung jumlah benda dan mencatat hasilnya.

Penggunaan benda konkret penting bagi siswa sekolah dasar karena konsep bilangan dapat dipahami melalui pengalaman langsung.

d. Tantangan Berhitung

Siswa diberikan soal sederhana dalam bentuk permainan. Setiap jawaban benar memungkinkan siswa melanjutkan ke tantangan berikutnya.

Dengan mekanisme tersebut, siswa terdorong menyelesaikan soal bukan karena tekanan penilaian, tetapi karena ingin menyelesaikan permainan.

4. Integrasi Literasi dan Numerasi

Salah satu karakteristik utama kegiatan adalah tidak memisahkan literasi dan numerasi secara kaku. Kedua kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui aktivitas yang sama. Sebagai contoh, siswa membaca instruksi permainan kemudian melakukan perhitungan. Siswa juga dapat membaca kartu soal kemudian menentukan jawaban berdasarkan informasi angka yang tersedia. Integrasi tersebut penting karena dalam kehidupan sehari-hari seseorang tidak menggunakan kemampuan membaca dan numerasi secara terpisah. Ketika membaca daftar harga, misalnya, seseorang perlu memahami teks sekaligus menggunakan informasi angka. Kegiatan pengabdian di SDN 1 Apuan juga menunjukkan bahwa penguatan literasi dan numerasi dapat dilakukan melalui kegiatan pendampingan yang terintegrasi dengan proses pembelajaran sekolah.

5. Respons dan Partisipasi Siswa

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan respons yang relatif positif terhadap penggunaan permainan edukatif. Aktivitas bermain memberikan suasana pembelajaran yang lebih santai sehingga siswa lebih berani mengikuti kegiatan. Siswa yang pada awal kegiatan cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menjawab pertanyaan ketika aktivitas dikemas dalam bentuk permainan. Dalam kegiatan kelompok, siswa juga belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengikuti aturan, dan menghargai jawaban teman. Aspek ini penting karena keberhasilan pendampingan tidak hanya ditentukan oleh peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga oleh terbentuknya sikap positif terhadap belajar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sari et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan permainan edukatif dapat mendukung motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

6. Permainan Edukatif sebagai Strategi Mengatasi Kebosanan

Salah satu manfaat penggunaan permainan edukatif adalah mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Permainan memberikan variasi kegiatan sehingga siswa tidak hanya

duduk mendengarkan penjelasan. Variasi tersebut penting terutama dalam kegiatan pendampingan karena kemampuan konsentrasi siswa sekolah dasar masih berkembang. Kegiatan membaca dan berhitung yang dilakukan secara berulang dapat dikemas menjadi tantangan yang berbeda-beda. Permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kesalahan dan mencoba kembali. Kesalahan dalam permainan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar sehingga siswa tidak terlalu takut memberikan jawaban.

7. Pemanfaatan Permainan Sederhana di Lingkungan Sekolah

Kegiatan menunjukkan bahwa penguatan literasi dan numerasi tidak selalu membutuhkan media yang mahal. Kartu huruf, kartu angka, gambar, papan permainan, kertas, benda sekitar, dan lembar kerja dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Hal tersebut menjadi penting bagi sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas. Pendampingan literasi numerasi di sekolah dasar wilayah 3T yang dilakukan Khasanah et al. (2021) juga menunjukkan pentingnya pendampingan yang disesuaikan dengan kondisi sekolah dan pemanfaatan teknologi maupun media yang tersedia. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan tidak hanya bergantung pada kecanggihan media, tetapi pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

8. Peran Mahasiswa KKN-PPL

Mahasiswa KKN-PPL berperan sebagai pendamping, fasilitator, motivator, sekaligus perancang aktivitas belajar. Mahasiswa tidak menggantikan peran guru, tetapi membantu menyediakan variasi kegiatan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Peran tersebut meliputi: 1) melakukan identifikasi kemampuan awal siswa; 2) menyiapkan media permainan; 3) menjelaskan aturan permainan; 4) memberikan bimbingan individual; 5) mendampingi kerja kelompok; 6) memberikan motivasi; 7) memberikan umpan balik; 8) melakukan evaluasi sederhana; dan 9) melakukan refleksi terhadap kegiatan. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk memahami bahwa pembelajaran di lapangan membutuhkan kemampuan adaptasi. Strategi yang telah direncanakan perlu disesuaikan dengan respons siswa dan kondisi kelas.

9. Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan kegiatan antara lain: Pertama, dukungan pihak sekolah. Dukungan guru dan sekolah mempermudah mahasiswa dalam mengatur waktu, tempat, dan kelompok siswa. Kedua, antusiasme siswa. Permainan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif membuat siswa tertarik mengikuti kegiatan. Ketiga, media sederhana. Penggunaan kartu, gambar, angka, dan benda konkret membuat kegiatan mudah dilaksanakan. Keempat, kolaborasi mahasiswa dan guru. Guru memberikan informasi mengenai kondisi siswa sehingga kegiatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Kelima, lingkungan belajar. Lingkungan sekolah dan masyarakat Desa Malaju memberikan ruang bagi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan pendidikan secara langsung.

10. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan. Pertama, kemampuan siswa yang beragam menyebabkan pendamping harus memberikan

tingkat kesulitan yang berbeda. Kedua, beberapa siswa membutuhkan pengulangan instruksi agar dapat memahami aturan permainan. Ketiga, keterbatasan media dan sarana membuat sebagian permainan harus menggunakan bahan sederhana. Keempat, waktu pelaksanaan kegiatan yang terbatas menyebabkan tidak seluruh materi literasi dan numerasi dapat diberikan secara mendalam. Hambatan tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan membutuhkan perencanaan yang fleksibel. Permainan yang terlalu sulit dapat membuat siswa kehilangan minat, sedangkan permainan yang terlalu mudah kurang memberikan tantangan.

11. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan ruang kepada siswa untuk berlatih secara aktif. Pada aspek literasi, siswa memperoleh kesempatan untuk membaca, menyusun kata, mengenali huruf, memahami instruksi, dan menjawab pertanyaan. Pada aspek numerasi, siswa berlatih mengenal angka, menghitung, mengurutkan bilangan, dan menyelesaikan persoalan sederhana.

Perubahan yang paling terlihat selama kegiatan adalah meningkatnya keterlibatan siswa. Siswa lebih aktif mengikuti instruksi permainan, berdiskusi dengan teman, mencoba menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hasil ini sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya. Ihtiari dan Mubarokah (2024) melaporkan bahwa pendampingan literasi numerasi melalui bimbingan belajar dengan permainan edukatif dapat membantu perkembangan kemampuan numerasi, terutama pada domain bilangan. Demikian pula, kegiatan permainan edukatif berbasis literasi dan numerasi di berbagai sekolah menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

12. Dampak Kegiatan terhadap Pembelajaran

Secara umum, kegiatan pendampingan memberikan beberapa dampak positif. Pertama, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Kedua, siswa mendapatkan kesempatan berlatih literasi dan numerasi secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Ketiga, kegiatan mendorong interaksi antarsiswa. Keempat, mahasiswa memperoleh pengalaman dalam mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan mengembangkan media pembelajaran sederhana. Pendampingan semacam ini juga berpotensi dikembangkan menjadi bagian dari budaya sekolah. Permainan tidak harus selalu digunakan sebagai kegiatan tambahan, tetapi dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran reguler sebagai variasi metode pembelajaran.

Tabel 1. Bentuk Kegiatan Pendampingan Literasi dan Numerasi

No.	Aspek	Bentuk Permainan/Kegiatan	Kemampuan yang Dilatih
1	Literasi	Kartu huruf	Mengenali huruf
2	Literasi	Menyusun kata	Membentuk kata
3	Literasi	Mencocokkan gambar dan kata	Memahami kosakata
4	Literasi	Tebak kata	Membaca dan berpikir
5	Literasi	Membaca kalimat sederhana	Kelancaran membaca
6	Numerasi	Kartu angka	Mengenali bilangan
7	Numerasi	Mengurutkan kartu angka	Memahami urutan bilangan
8	Numerasi	Menghitung benda	Kemampuan berhitung
9	Numerasi	Tebak hasil hitungan	Operasi hitung sederhana
10	Literasi-	Kartu tantangan	Membaca instruksi dan

	numerasi	menyelesaikan soal

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahap	Kegiatan	Hasil yang Diharapkan
1	Observasi	Mengidentifikasi kondisi siswa	Diperoleh gambaran kemampuan awal
2	Perencanaan	Menyiapkan media dan permainan	Tersedia kegiatan sesuai kebutuhan
3	Pelaksanaan	Pendampingan literasi dan numerasi	Siswa aktif mengikuti kegiatan
4	Evaluasi	Observasi dan latihan	Diketahui perkembangan siswa
5	Refleksi	Diskusi dan evaluasi kegiatan	Diperoleh perbaikan program

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan literasi dan numerasi berbasis permainan edukatif melalui program KKN-PPL di SDN 07 Kilo, Desa Malaju, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kegiatan yang meliputi permainan kartu huruf, menyusun kata, mencocokkan gambar dan kata, tebak kata, mengenal angka, mengurutkan bilangan, menghitung benda, dan tantangan berhitung memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih literasi dan numerasi secara aktif. Pelaksanaan kegiatan juga mendorong antusiasme, keberanian, interaksi, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Bagi mahasiswa KKN-PPL, kegiatan ini memberikan pengalaman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kondisi sekolah. Keberlanjutan program dapat dilakukan dengan mengembangkan bank permainan literasi dan numerasi sederhana yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran rutin sehingga penguatan literasi dan numerasi tidak berhenti setelah program KKN-PPL selesai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SDN 07 Kilo, Desa Malaju, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan KKN-PPL. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, siswa, masyarakat Desa Malaju, serta seluruh pihak yang telah membantu selama proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada perguruan tinggi dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan program KKN-PPL.

DAFTAR PUSTAKA

Amina, A., & Ary, D. D. (2021). Pengembangan media permainan edukatif DUBI (Dunia Binatang) pada muatan SBdP. *Joyful Learning Journal, 10*(2).

Amir, A. (2023). Upaya peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar di pedesaan. *Jurnal Indonesia Mengabdi, 5*(2). https://doi.org/10.30599/jimi.v5i2.2802

Anggreni, N. L. P. Y., Sudana, I. K., Firmani, P. S., & Suparyana, P. K. (2023). Peningkatan pembelajaran berbasis literasi dan numerasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Apuan. *Sewagati, 1*(2), 79–86. https://doi.org/10.59819/sewagati.v1i2.2899

Azhari, B. M., Puteri, H. A., Azizah, I., Kamila, N., Nazwa, H. A., & Andriatna, R. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi anak usia sekolah dasar di Desa Jeron melalui lembar kerja komik berbasis STEAM dan MIKiR. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(2). https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.1058

Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Antoro, B., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., & Setiakarnawijaya, Y. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Gustina. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif cari kata berbasis Android untuk menstimulasi pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 5*(1), 31–46. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269

Ihtiari, D. A. T., & Mubarokah, S. (2024). Pendampingan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui kegiatan bimbingan belajar di Desa Bagelen, Purworejo. *Jurnal Al Basirah, 4*(1), 78–88. https://doi.org/10.58326/jab.v4i1.113

Khasanah, B. A., Sutriningsih, N., & Widianti, S. D. (2021). Pendampingan adaptasi teknologi serta pemanfaatannya dalam menanamkan literasi dan numerasi di SD 3T. *LOGISTA: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 209–215. https://doi.org/10.25077/logista.5.2.209-215.2021

Murtafiah, W., Krisdiana, I., Fitria, R. N., Ningrum, P. P., & Subeqi, E. F. (2022). Pendampingan guru sekolah dasar untuk penguatan literasi numerasi siswa melalui proyek kolaborasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala, 2*(3). https://doi.org/10.51574/patikala.v2i3.722

Prabowo, A. (2022). Video pembelajaran kasti untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil dan penguatan literasi numerasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 6*(2), 699–718. https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.682

Putri, M. A. D., Widjanarko, B., & Martini. (2021). Permainan edukatif untuk meningkatkan perilaku pencegahan demam berdarah dengue pada siswa pramuka sekolah dasar. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia, 16*(1), 31–37. https://doi.org/10.14710/jpki.16.1.31-37

Randjawali, E., Logo, C. E. A., Mayu, G. R., Habati, I. R., Sairo, P. E. P., Nggalamanu, G. M. W., & Malo, B. M. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar di Kabupaten Sumba Timur melalui Program Kampus Mengajar 6. *Abdi Wina Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 4*(1). https://doi.org/10.58300/abdiwina.v4i1.796

Sari, R. K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5593–5600. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735

Supriatin, A., & Hayati, L. A. N. (2022). Permainan edukatif sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan literasi sains pada anak usia SD di Kelurahan Habaring Hurung. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 1*(1), 570–574.

Suryani, S., Mahyuddin, M., Elyza, F., Meutia, P. D., Susiani, R., Dauyah, E., Ugahara, N. Y., Alhaidar, M. A., Hasanah, H., Halena, H., Maulida, M., Hamama, S. F., & Aryani, I. (2022). Kegiatan mahasiswa KKN Universitas Abulyatama dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6*(4).

Yago, R., Rusmini, R., Kusmadi, K., Sarah, M., & Nasriani. (2025). Implementasi metode belajar sambil bermain untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa di SDN Lembah Harapan. *Makapande Mengabdi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(2).