

PENINGKATAN BUDAYA LITERASI NUMERASI ANAK, MELALUI MEDIA BELAJAR DIGITAL DI DESA DAULU KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO

Mian Siahaan¹, Karlina Tampubolon², Nelva Sitepu³, Sri Ertina Barus⁴, Noferius Halawa⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas HKBP Nommensen, Medan

e-mail: miansil960@gmail.com

Abstrak

Literasi numerasi merupakan keterampilan ilmu dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya pembangunan manusia dalam rangka membangun bangsa secara berkelanjutan. Banyak strategi dan cara yang dapat diimplementasikan dalam peningkatan pengetahuan literasi dan numerasi. Indonesia dalam penelitian PISA tahun 2022 menunjukkan literasi dan numerasi anak Indonesia masih dalam kategori rendah, berada pada peringkat 68. Walaupun beberapa strategi dan program yang disiapkan pemerintah dan masyarakat untuk peningkatan literasi numerasi siswa sudah dilaksanakan, namun masih belum menghasilkan sesuai harapan. Salah satu strategi yang dilakukan untuk menjawab masalah di atas dapat dimulai dengan pertanyaan "Bagaimana Meningkatkan Literasi dan Numerasi Anak berbasis digital?. sekolah salah satu alternatif, melalui kegiatan yang dilakukan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) peningkatan budaya literasi numerasi anak melalui media belajar digital. Tempat PkM di Desa Daulu Kec. Berastagi Kab. Karo. PkM ini membuat kegiatan les untuk anak SDN 046411 Daulu untuk meningkatkan pengetahuan anak SD tentang literasi numerasi berbasis digital. Hasil PkM menunjukkan bahwa kegiatan les berdampak positif terhadap peningkatan literasi numerasi anak melalui media belajar digital di desa Daulu. Anak-anak desa Daulu mengalami peningkatan kemampuan membaca, memahami, serta menggunakan informasi dari berbagai sumber. Adapun keterbatasan PkM ini hanya dilakukan selama sebulan sehingga kurang maksimal, diharapkan semoga program ini berkelanjutan dan dikembangkan oleh pemerintah desa.

Kata kunci: Literasi, Numerasi, Media Belajar Digital, Kegiatan Les.

Abstract

Numeracy literacy is a basic science skill that is very important in everyday life in human development efforts in order to build the nation in a sustainable manner. There are many strategies and methods that can be implemented to increase literacy and numeracy knowledge. Indonesia, in the 2022 PISA research, shows that the literacy and numeracy of Indonesian children is still in the low category, ranking 68th. Although several strategies and programs prepared by the government and society to increase students' numeracy literacy have been implemented, they have not yet produced the results as expected. One of the strategies used to answer the problem above can be started with the question "How to improve digital-based children's literacy and numeracy?" Schools are one alternative, through activities carried out by the Community Service (PkM) program to increase children's numeracy literacy culture through digital learning media. PkM place in Daulu Village, Kec. Berastagi District. Karo. This PkM creates tutoring activities for children at SDN 046411 Daulu to increase elementary school children's knowledge about digital-based numeracy literacy. The PkM results show that tutoring activities have a positive impact on increasing children's numeracy literacy through digital learning media in Daulu village. Daulu village children have increased their ability to read, understand and use information from various sources. As for the limitations of this PkM, it is only carried out for a month so it is not optimal. It is hoped that this program will be sustainable and developed by the village government.

Key words: Literacy, Numeracy, Digital Learning Media, Tutoring Activities.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang No 20 tahun 2023 tentang Pendidikan Nasional pasal 20 ayat 2, perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan Pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia (2011:4), pengabdian kepada masyarakat atau kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang mencakup upaya-upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia antara lain dalam hal perluasan wawasan, pengetahuan maupun peningkatan keterampilan yang dilakukan oleh civitas akademika sebagai perwujudan dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan

kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah. Mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat berarti beradaptasi dengan aktivitas warga setempat. Pengabdian masyarakat merupakan bagian integral tri dharma perguruan tinggi yang dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari dua dharma yang lain serta melibatkan segenap sivitas akademik: dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan serta alumni. Program Pengabdian Kepada Masyarakat dalam meningkatkan literasi numerasi anak melalui media belajar digital di desa daulu, salah satunya yaitu dengan mengadakan kegiatan les. Keterlambatan dalam berbagai kurikulum merupakan hal yang lumrah bagi masyarakat Indonesia khususnya masyarakat desa Daulu yang merupakan desa yang bermata pencaharian daun batak dan sayur-sayuran muda sebagai pemenuhan kebutuhan pokoknya sehari-hari dari memenuhi kebutuhan rumah tangga hingga menyekolahkan anak-anaknya. Kegiatan bertani saja tidak cukup bagi masyarakat. Masih banyaknya ketertinggalan dari segi kurikulum maupun keterlambatan dalam membaca, memahami, dan berhitung khususnya bagi sekolah SD Negeri 046411 Daulu. Selain itu keterampilan guru yang masih kurang sehingga dalam model pembelajaran yang digunakan masih berbasis sekedar mengajar saja. Siswa yang masih membutuhkan perhatian lebih terhadap pembelajaran pun masih ditelantarkan oleh kegiatan yang lebih mementingkan bekerja demi memenuhi kebutuhan hidupnya sehingga sulit untuk membagi waktu. Lingkungan keluarga yang memiliki berbagai macam kegiatan seperti bercocok tanam, mengembala dan lainnya menjadi salah satu penghambat bagi siswa untuk bisa mengikuti berbagai kegiatan di sekolah dengan alasan tidak adanya kendaraan atau keluarga yang mengantar jemputnya.

Pada zaman milenial abad ke-21, pertumbuhan teknologi sangat pesat yang menyebabkan Pendidikan menghadapi banyak tantangan dalam mengembangkan kemampuan anak-anak mencapai kapasitas global khususnya dalam kegiatan literasi numerasi berbasis digital. Literasi mencakup pengetahuan dan keterampilan sebagai prasyarat kehidupan abad ke-21. Worl Economic Forum dalam (Ibrahim, 2017 : 5) menyepakati 6 literasi dasar, diantaranya literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. Literasi dasar yang dapat diaplikasikan dalam Pendidikan sekolah dasar salah satunya adalah literasi numerasi.

Kegiatan literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan symbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan, dan sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil Keputusan (Kemendikbud, 2017). Abidin, dkk (2017 : 107) mengemukakan bahwa literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau Bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.

Selaras dengan pendapat sebelumnya, Purwasih, dkk (2018:69) menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan, menafsirkan, dan merumuskan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan penalaran matematis dan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memperkirakan suatu kejadian yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Pembelajaran kegiatan literasi numerasi dengan menggunakan media belajar digital dapat membantu anak-anak desa Daulu dalam mengikuti proses pembelajaran pada saat kegiatan les berlangsung.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat tentang kemampuan literasi numerasi maka dapat disimpulkan kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan untuk menggabungkan pengetahuan dan pemahaman matematis secara efektif dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari dengan cara (1) menggunakan berbagai macam angka dan symbol yang berhubungan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, (2) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan dan sebagainya) lalu (3) menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil Keputusan. Dengan memiliki kemampuan literasi numerasi siswa akan lebih bisa mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan di masyarakat dan dunia kerja. Dengan kemampuan literasi numerasi yang baik siswa akan lebih siap menghadapi perkembangan zaman di abad 21 yang relative cepat dan dinamis. Selain itu, siswa akan dapat berpikir secara rasional, sistematis dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Siswa juga dapat dengan cermat mengambil keputusan dalam berbagai konteks. Dengan memiliki kemampuan literasi numerasi siswa akan lebih bisa

mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan di masyarakat dan dunia kerja. Adapun Indikator pencapaian peserta didik yang literate, diantaranya : (1) Merumuskan masalah atau memahami konsep. (2.) Menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah. (3.) Menghubungkan kemampuan matematis dalam kehidupan sehari-hari. (4.) Memecahkan masalah. (5.) Mengkomunikasikan dalam bahasa matematis dan (6.) Menginterpretasikan kemampuan matematis dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai konteks.

Menurut Flew media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro. Sedangkan menurut Denis McQuail mendefinisikan new media digital sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer). Media digital merupakan suatu media elektronik yang disimpan dalam format digital (sebagai lawan format analog) yang dapat digunakan sebagai penyimpanan, memancarkan serta menerima informasi yang ter-digitalisasi. Manfaat Penggunaan media digital memiliki manfaat yang sangat besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik. Manfaat utama yang didapat dari media digital dalam kegiatan belajar adalah: (1) Tersedianya akses informasi yang sangat luas, dapat mencari segala jenis informasi melalui media digital, baik informasi dalam negeri maupun luar negeri. Maka dari itu, pengetahuan siswa akan sangat berkembang dengan adanya media digital ini. Selain itu, informasi yang disediakan media digital dapat diakses kapanpun dan dimanapun selagi ada jaringan internet. Ini merupakan salah satu eksklusifitas yang ditawarkan media digital karena kita dapat menemukan informasi dengan mudah. (2) Dapat membantu orang lain, semakin banyaknya media digital yang punya kepedulian kepada sesama, tentunya akan sangat bermanfaat untuk media penolong seperti bantuan yang berupa donasi alat pendidikan dan kesehatan kepada orang yang kurang mampu. (3) Dengan media digital kita akan bisa mengenal orang-orang tanpa harus bertemu, karena adanya media sosial yang memungkinkan kita terhubung dan saling berkenalan dengan orang-orang. (4) Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Perkembangan teknologi yang sebelumnya berupa media tradisional menjadi media baru atau new media digital telah dilengkapi dengan teknologi digital. Tumbuhnya pemusatan telekomunikasi modern ini terdiri dari komputer dan jaringan penyiaran. Masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet, WWW (world wide web), dan fitur multimedia. Media sosial seperti facebook, Twitter, Instagram, Path, dan Youtube merupakan jenis-jenis media baru dalam digital yang termasuk dalam kategori online media. Jenis-jenis media digital baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagai dan menciptakan jejaring secara online. Selain itu, masih ada jenis new media digital lainnya seperti: komputer atau notebook, Digital Versatile Disc, Video compact Disc, Portable media player, Smartphone, video game dan virtual reality.

Dalam manfaat media digital yang sudah dipaparkan di atas, dengan menggunakan media digital, kegiatan belajar tidak sebatas hanya bersifat akademis, namun juga non-akademis. Artinya, selain ilmu-ilmu yang diajarkan di institusi pendidikan seperti sekolah atau kampus, dapat mempelajari berbagai macam ilmu atau soft skill di luar itu. Bisa belajar dengan cara penggunaan photoshop, cara main gitar, cara mengedit video hanya dari media digital, dan hal ini dapat dilakukan sendiri. Ini membuka kesempatan bagi siapa saja untuk berkembang dan belajar. Bisa juga bertukar pikiran dengan orang lain dan mengasah pengetahuan melalui media digital, terutama sosial media. Sosial media mengizinkan untuk berinteraksi dengan berbagai macam orang dari berbagai macam tempat. Dan juga dapat berdiskusi secara langsung dengan orang-orang dan mendapatkan wawasan dari mereka. Tentu hal ini juga dapat menarik minat masyarakat untuk tahu lebih banyak mengenai penggunaan media digital tersebut. Adapun dampak media digital secara umum adalah: (1.) Anti Sosial : a. Televisi memberikan kita informasi, namun kurang relasi. b. Facebook mencarikan kita teman, akan tetapi membuat kemampuan kita turun dalam berteman. dan c. Jaringan sosial yang kita miliki luas, namun dangkal.

(2.) Konsumtivisme : a. Gaya hidup menjadi bebas dan tidak teratur. b. Pemborosan. c. Menciptakan sifat tidak mau berusaha, semuanya ingin serba instan. d. Susah dalam bergaul. (3.) Alat kejahatan : a. Penipuan yang dilakukan melalui media sosial. b. Penipuan belanja online. c. Pembajakan akun. d. Undian-undian hadiah palsu. e. Berita hoax kecelakaan yang dibuat-buat. f. Pemerasan. g. Petunjuk lokasi bagi pencuri. (4.) Kecanduan a. Lupa dalam menjalankan ibadah, karena main game. b. Kurang tidur. c. Prestasi belajar yang menurun drastic karena tidak belajar, main gadget. d. Tidak bisa mengatur waktu. e. Lupa akan segala hal, karena terlalu fokus main handpone.

Dari penjelasan di atas mengenai manfaat media digital, serta dampaknya menggunakan media digital, namun jika kita menggunakannya dengan baik dan menjadikannya untuk berbagai hal yang positif maka semua dampak akan terhindari. Perubahan sumber daya pendidikan dalam bentuk digital yang berbasis internet merupakan langkah strategis untuk menghadirkan kehidupan sekolah/kampus (culture school) melebihi batas waktu maupun ruang yang ada (unlimited school). Digitalisasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menyebabkan perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta model pembelajaran. Kehadiran elearning, online learning, web based training, online courses, web based education, dan sebagainya merupakan sinyal kuat akan tuntutan berubahnya sistem pembelajaran dan strategi pendidikan secara umum. Paradigma pendidikan 4.0 menuntut adanya revolusi mendasar bahkan komprehensif pada sistem pembelajaran dan pelaksanaan pendidikan secara umum sehingga pilar utama pendidikan di era 4.0 ini adalah komputer, internet, dan konten (Yuli Anisyah, 2018). Sementara di era 4.0 ini pendidikan lebih berorientasi pada self directing, self determine, yaitu membangun perilaku menghargai kualitas diri dengan belajar secara mandiri dengan memanfaatkan sumber – sumber belajar yang tidak terbatas baik isi, ruang, tempat maupun waktunya (Kurnianingsih N. E., 2017). Kecenderungan pembelajaran dan pendidikan di era revolusi industri 4.0 saat ini menjadikan teknologi informasi menjadi pondasi utama pengumpulan serta konektivitas manusia dengan jaringan digital sehingga kehidupan manusia terhampar begitu luas bahkan tak terbatas (borderless).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal team PKM dengan kepala desa dan masyarakat di desa Daulu bahwa ada beberapa masalah yang dialami oleh warga yang menjadi landasan untuk peneliti mengembangkan hal baru guna mencapai target, yaitu tidak ada sama sekali les tambahan atau les gratis yang ada di desa Daulu yang dapat mengisi waktu luang anak anak. Setelah pulang sekolah, anak-anak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dan ke sawah membantu orang tua.

Maka dari itu melalui kegiatan PkM Universitas HKBP Nommensen Medan ini bertujuan untuk membantu masyarakat ataupun siswa dalam mengembangkan tingkat membaca, memahami dan berhitungnya selain itu melatih keterampilan siswa melalui berbagai kegiatan games dan juga belajar melalui media digital yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajarnya agar tidak berhenti di materi itu saja. Program ini juga diwujudkan untuk membentuk sekolah, dan siswa dalam berbagai hal yang tujuannya untuk menciptakan ataupun memajukan Pendidikan yang lebih baik dari sekolah yang berada di perkotaan.

METODE

Penerapan pemberian pelatihan literasi numerasi kepada anak SDN 046411 Daulu, dengan mengadakan les tambahan 4 kali dalam satu minggu, dimana pada hari Senin kelas 1&2 melaksanakan les tambahan dengan topik mengeja dan berhitung dengan menampilkan video pembelajaran berbasis digital melalui infokus. Pada hari rabu kelas 3&4 melaksanakan les tambahan dengan topik mengenal tangga satuan panjang dan satuan volume. Pada hari Jumat kelas 5&6 melaksanakan les tambahan dengan topik mengenal bangun ruang., dan pada hari sabtu mulai kelas 1-6 melakukan les tambahan dengan pembelajaran pengenalan media belajar digital. Waktu pelaksanaan kegiatan dari tanggal 02 – 29 Februari 2024 yang dilakukan oleh 4 orang Mahasiswa yang berasal dari program study Pendidikan ekonomi dan Pendidikan fisika dan di damping oleh 1 orang dosen pembimbing sekaligus sebagai pengarah. Kegiatan PKM yang diadakan Mahasiswa FKIP UHN Medan, diharapkan mampu menciptakan keleng atau kasih di antara masyarakat desa Daulu dengan Mahasiswa PkM. Salah satu kegiatan Mahasiswa PKM FKIP UHN Medan adalah Rubel. Rubel diartikan sebagai Rumah Belajar, yang artinya Mahasiswa FKIP UHN Medan yang menyelenggarakan PKM membuka les gratis, les belajar bagi anak-anak di desa Daulu Kec.Berastagi Kab.Karo. Rumah Belajar yang di desain oleh Mahasiswa FKIP UHN Medan juga berlandaskan dari latar belakang karena tidak adanya less gratis di desa Daulu. Rumah Belajar adalah kegiatan belajar yang diadakan di rumah atau di satu tempat dengan mengumpulkan beberapa orang untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Peningkatan literasi numerasi anak melalui media belajar digital dilakukan dengan metode pembelajaran berbasis langsung dan proyek seperti menampilkan video dan pembuatan pohon literasi. Secara sistematis strategi pelaksanaan PkM dilakukan dengan tahapan sebagaimana dengan table berikut:

Tabel 1. Peningkatan literasi numerasi

No.	Metode	Kegiatan	Durasi
1	Pengamatan Awal	Pengamatan awal dilakukan dengan wawancara informal	1 hari
2	Izin	Pengurusan izin dari FKIP-UHN, Dinas Pendidikan Provinsi dan Izin dari desa Daulu	1 hari
3	Persiapan, penyusunan jadwal dan pembuatan materi	Observasi sumber literasi dan numerasi & penyusunan jadwal	2 hari
4	Pelaksanaan	Pelaksanaan Pengembangan Literasi dan Numerasi	16 hari
5	Pelaksanaan Sosialisasi literasi numerasi	Melaksanakan sosialisasi Upaya Peningkatan Budaya Literasi Numerasi Anak Melalui Penerapan Media Belajar Digital	1 hari
6	Refleksi dan Laporan	pencatatan dan refleksi kegiatan	3 hari
7	Luaran	Pembuatan dan pameran pohon literasi numerasi	3 hari

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa PkM ini dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis langsung dan proyek yang menggunakan penilaian langsung pada saat proses kegiatan les. Pada pembekalan awal ditemukan 60% anak di desa Daulu menunjukkan belum memahami makna dari literasi numerasi berbasis digital dan pengetahuan tentang teknologi yang sedang mereka pelajari, sedangkan 40% menyatakan bahwa literasi dan numerasi hanya merupakan kemampuan membaca dan menghitung. Oleh karena itu, pembekalan awal dilakukan dengan pengenalan literasi numerasi melalui media belajar digital. Pada proses kegiatan les bersama tim PkM secara bersama-sama membuat pohon literasi untuk penguatan pengetahuan literasi numerasi. Hasil Pelaksanaan les tambahan untuk anak SDN 046411 Daulu mengenai Upaya peningkatan literasi numerasi anak melalui media digital yaitu berjalan dengan lancar. Kegiatan yang dilaksanakan oleh tim PKM Di Desa Daulu, Kec. Berastagi, Kab.Karo sangat baik. Terbukti dari partisipasi anak-anak yang berantusias mengikuti kegiatan les sore dari awal hingga akhir kegiatan semakin bertambah. Kegiatan les sore yang dilaksanakan dengan satu sesi yakni pada pukul 15.00-17.00 WIB. Alasan dilaksanakannya kegiatan les sore dengan satu sesi karena jadwal siswa yang sama dari setiap tingkatan yakni kelas I s/d VI SD. Namun karena keterbatasan waktu materi yang disampaikan kepada anak-anak menjadi menggantung. Akan tetapi selama dilaksanakannya les sore ini pengetahuan dari anak-anak menjadi bertambah mengenai literasi numerasi melalui media belajar digital. Pada tanggal 23 Februari 2024, Dosen pembimbing Lapangan juga melakukan sosialisasi Bersama perangkat desa, guru-guru serta anak sekolah dasar dengan judul PKM: Sosialisasi Budaya Literasi Numerasi Anak Melalui Penerapan Media Belajar Digital di Desa Daulu Kec. Berastagi Kab. Karo. Adapun pesertanya adalah dari siswa SD kls 5 dan 6, guru, orang tua/masyarakat dan Kepala desa dan semua perangkat desa. Kegiatan ini diikuti sangat antusias oleh peserta dengan semangat ingin tahu khususnya anak-anak dan perangkat desa serta orang tua. Dari pertemuan tersebut penerapan digital di sekolah sangat minim dilakukan oleh guru karena keterbatasan informasi, pengetahuan juga peralatan pendukung. Pada kesempatan tersebut disepakati kepala sekolah, guru dan lurah akan bekerja sama untuk selanjutnya menerapkan pembelajaran media belajar digital di sekolah dengan berkolaborasi dengan perusahaan dan mitra lain atau dengan alumni sekolah dasar Daulu.



Gambar 1: Aktivitas PkM Sosialisasi Upaya Peningkatan Budaya Literasi Numerasi Anak Melalui Penerapan Media Belajar Digital.

Kegiatan les pelaksanaan upaya peningkatan budaya literasi numerasi anak melalui media belajar digital di Desa Daulu Kec.Berastagi Kab.Karo pada tingkat SD. (1) Minggu pertama : kelas 1-6 mengenai definisi literasi numerasi tujuan dan pengaplikasiannya. Pengajar memberikan pemahaman mengenai definisi literasi numerasi, tujuan dan manfaat juga contoh pengaplikasian literasi numerasi dengan menampilkan video. Setelah pengajar menampilkan video siswa siswi diminta untuk menjelaskan kembali apa yang telah dipaparkan di dalam video dan dikutkan lagi oleh tim PKM. (2) Minggu kedua : kelas 1-6 les tamhan dengan materi berhitung Pengajar membawa materi di kelas 1&2 dengan materi penjumlahan dan pengurangan melalui media belajar digital yaitu menampilkan video. Kelas 3&4 pengajar membawa materi tentang tangga satuan panjang. Pada kelas 5&6 pengajar membawakan materi tentang perkalian kebawah dan pecahan. (3). Minggu ke tiga : kelas 1-6 les tamhan degan materi menganalisi dan mengetahui prangkat keras seperti laptop, infokus dan layar. Pengajar memberi pemahaman siswa menegnai prangkat keras yang digunkan seperti laptop, infokus dan layar. Kemudian menampilkan video pembelajaran tentang menabung dan saling berbagi, dan siswa diminta untuk menganalisis dan menceritakan kembali video yang telah ditampilkan. (4) Minggu ke empat : kelas 1-6 les tambahan membuat pohon literasi Pengajar meminta anak-anak untuk menulis kata-kata literasi dalam kertas origami seperi cita-cita, hobby, dan motivasi yang akan digantungkan oleh siswa itu sendiri dalam pohon literasi. Pada kegiatan les dengan menampilkan video edukasi pembelajaran, anak-anak desa Daulu berhasil memahami, menganalisis dan menjelaskan kembali isi dari video yang ditampilkan.



Gambar 2: Aktivitas Pkm Pelaksanaan Kegiatan Pembuatan Pohon Literasi

Tim PkM juga mengadakan kegiatan tambahan seperti (a) Kegiatan posyandu : Dalam pelaksanaan kegiatan ini, mahasiswa membantu posyandu untuk penanganan dua orang anak yang mengalami stanting. (b) Membuat pohon literasi : Dalam pembuatan pohon literasi anak-anak SD Daulu diikuti sertakan dan mereka sangat antusias, misalnya menuliskan kata-kata literasi dalam kertas origami yang digantungkan oleh siswa itu sendiri ke dalam pohon literasi, sehingga terlihat tumbuhnya semangat dan sukacita siswa SD untuk belajar. (c.) Membuat nama setiap dusun beserta indentitas per dusun. Pada tanggal 1 Maret 2024 tim PKM membawa plang ke kantor kepala desa untuk dipasang disetiap dusun bersama kepala dusun. (d.) Membuat plank nama pertemuan (jambur) TEGUN di Jambur Desa Daulu, sebagai nama jambur. Pada tanggal 1 Maret 2024 tim PKM bersama seluruh kepala dusun ikut berpartisipasi dalam pemasangan nama-nama Tegun di jambur dusun IV daulu pasar. Serta tim PkM juga mengadakan kegiatan penunjang seperti (a.) Membantu merapikan buku yang ada di perpustakaan kantor desa, Setelah tim PKM merapikan buku yang ada di

perpustakaan kantor desa, anak-anak semakin antusias untuk melihat dan membaca buku dan juga tidak kesusahan dalam pencarian buku yang diinginkan. (b.) Membantu petugas kebersihan di kantor desa. Setiap hari sebelum kantor buka tim PKM merapikan dan membersihkan kantor sehingga perangkat desa nyaman dalam melaksanakan pekerjaannya. (c.) Membantu pembuatan surat menyurat di kantor desa. Tim PKM membantu perangkat desa dalam membuat surat sehingga membantu memudahkan pekerjaan perangkat desa. (d.) Kebersihan lingkungan Masyarakat (gotong royong). Setiap hari Jumat tim PKM beserta perangkat desa melakukan gotong royong atau jumat bersih mulai dari jam 09.00-11.00 WIB sehingga desa daulu nyaman dan bersih. (e.) Membantu pelaksanaan Pemilu 2024. Tim PKM ikut serta dalam membantu mengumpulkan data awal surat dari setiap TPS dan membantu mefotocoy hasil rekap setiap TPS untuk para saksi setiap TPS dan membantu kebersihan jambur sebagai tempat pemilihan. (f.) Membantu mengentri data dan pengarsipan data atau berkas yang ada di kantor kepala desa Daulu. Tim PKM membantu perangkat desa dalam mengentri data dan mengrsipkan data anak desa daulu mulai dari dusun I-IV, sehingga memudahkan perangkat desa dalam melaksanakan pekerjaannya.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Upaya peningkatan budaya literasi numerasi anak melalui media belajar digital di Desa Daulu Kec. Berastagi Kab. Karo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Pemahaman siswa SDN 046411 Daulu terhadap materi pembelajaran di sekolah lebih meningkat sehingga prestasi belajar di sekolah juga lebih baik dari sebelumnya, serta siswa lebih rajin dalam mengerjakan PR atau tugas-tugas rumah. Motivasi belajar SDN 046411 Daulu semakin meningkat dan tumbuhnya kesadaran dan minat siswa dalam belajar. (2) Pemerintahan desa merasa terbantu dengan adanya pelaksanaan PKM karena adanya manfaat yang dirasakan oleh pemerintahan desa. (3) Kegiatan atau program Mahasiswa PKM diterima dengan baik oleh masyarakat dan, Masyarakat sekitar juga mau membantu untuk kelancaran pelaksanaan program-program yang dibuat oleh Mahasiswa PKM.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu: (1). Bagi Desa : Desa perlu mengambil langkah atau kebijakan yang terbaik agar anak-anak lebih berminat dalam belajar seperti melakukan les tambahan gratis yang berkesiambungan. Kerjasama yang baik dengan lingkungan sekolah dan orang tua perlu ditingkatkan lagi, mengingat siswa SDN 046411 Daulu setelah pulang sekolah Sering menghabiskan waktu dengan sia-sia seperti bermain. (2). Bagi Siswa: Sebaiknya siswa memanfaatkan waktu sebaik mungkin sebagai seorang pelajar yang terdidik, seperti belajar mandiri maupun kursus tambahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang berperan dalam kelancaran kegiatan PkM ini. Terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas HKBP Nommensen, Kacab , Kepala desa, seluruh perangkat desa, anak-anak les, serta seluruh Masyarakat desa Daulu yang telah ikut serta dalam proses pembelajaran dan memberi dukungan penuh dalam keterlaksanaan PkM ini. Harapan kami, melalui kegiatan ini akan dapat memacu semangat belajar dari anak-anak desa Daulu dalam menciptakan karya-karya baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Helena, dkk. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idrah: Jurnal Kependidikan Islam* Volume 8 Nomor 2.
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51-59.
- Ekowati, Dyah, dkk. (2019). Literasi Numerisasi di SD Muhammadiyah. *Elementary, School Education Journal*.
- Fuqoha, F., Anggraini, A. P., & Apipah, N. D. (2019). Peningkatan Digital Literasi Terhadap Ujaran Kebencian di Media Sosial Melalui Program "Room of Law" Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Serang. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 1(1).
- Herawan, E. (2022). Literasi Numerasi Di Era Digital Bagi Pendidik. In *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* (Vol. 3, No. 1).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi, Numerisasi. Jakarta: Gerakan Literasi Nasional.
- Oktaviyani, E. D., Lestari, A., & Licantik, L. (2021). Membangun Literasi Digital Bagi Warga Desa Hurung, Kecamatan Banama Tingang, Kabupaten Pulang Pisau. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 49-59.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3).
- ROSWITA, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Pkn Terhadap Sikap Nasionalisme Peserta Didik Kelas XI (Studi Survey di SMA Bina Dharma 2 Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Siregar, Y. A., Matondang, A. M., Ammy, P. M., Harahap, M. Y., Rossiah, R., Siregar, A. M., ... & Pohan, E. N. (2023). Pengembangan Kemampuan Literasi Numerasi Berbasis Digital dan Peningkatan Self Efficacy Resiliensi Guru SD. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1248-1255.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156-165.