

BUDAYA LITERASI DAN NUMERASI PADA SANTRI SMPIT HARAPAN BUNDA

Acep Taryana^{1*}, Siti Rahmah Nurshiami², Jajang³,

¹ Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

² Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

³ Statistika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

e-mail*: acep@unsoed.ac.id

Abstrak

Rendahnya budaya literasi dan numerasi merupakan salah satu permasalahan fundamental dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan sekolah berbasis pondok pesantren seperti SMPIT Harapan Bunda. Kompetensi ini krusial karena menjadi dasar bagi siswa untuk mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan budaya literasi serta numerasi di kalangan santri melalui pendekatan yang interaktif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahap utama: (1) sosialisasi mengenai pentingnya literasi; (2) pembentukan pojok literasi dan numerasi yang dilengkapi koleksi buku dan permainan edukatif (*Rubik's Cube*, *Lego*, *Uno*); serta (3) pendampingan dan evaluasi menggunakan observasi dan tes (pre-test dan post-test). Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada pemanfaatan waktu luang santri dengan aktivitas membaca dan bermain permainan edukatif. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan numerasi santri, yang terukur dari persentase penyelesaian permainan rubik yang naik dari 43,75% pada pre-test menjadi 83,33% pada post-test.

Kata kunci: Literasi; Numerasi; Permainan Edukatif.

Abstract

The low literacy and numeracy culture is one of the fundamental problems in the world of education, including in Islamic boarding school environments such as SMPIT Harapan Bunda. This competency is crucial because it is the basis for students to access science and technology. Therefore, this community service activity aims to foster and improve students' literacy and numeracy culture through an interactive approach. The activity implementation method includes three main stages: (1) socialization regarding the importance of literacy; (2) the establishment of a literacy and numeracy corner equipped with a collection of books and educational games (*Rubik's Cube*, *Lego*, *Uno*); and (3) mentoring and evaluation using observation and tests (pre-test and post-test). The activity results showed a positive change in students' use of free time, including reading activities and playing educational games. Quantitatively, there was a significant increase in students' numeracy skills, as measured by the percentage of students completing the Rubik's game, which increased from 43.75% in the pre-test to 83.33% in the post-test.

Keywords: Literacy; Numeracy; Educational Games.

1. PENDAHULUAN

Ujian Nasional (UN) sebagai penentu kelulusan siswa pada tahun 2021 dihapus dan digantikan dengan Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter. Asesmen ini terdiri dari kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi), kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), dan penguatan pendidikan karakter. Literasi dan numerasi adalah kompetensi yang sifatnya general dan mendasar. Kemampuan berpikir tentang, dan dengan, bahasa serta matematika diperlukan dalam berbagai konteks, baik personal, sosial, maupun profesional.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, rata-rata nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori kurang, 6,06% berada pada kategori baik, dan 47,11 berada pada kategori cukup (1). Data dari UNESCO tentang indeks minat baca warga Indonesia baru mencapai angka 0,001, yang artinya dalam setiap 1.000 orang hanya 1 orang yang memiliki minat baca. Pasalnya, menurut laporan Human Development Report tahun 2008/2009 yang dikeluarkan United Nations Development Programme (UNDP), menyatakan bahwa minat membaca masyarakat di Indonesia berada pada peringkat 96 dari negara di seluruh dunia (2).

Literasi memiliki keterkaitan dengan pola atau model pembelajaran (baik di sekolah maupun pondok pesantren) dan ketersediaan bahan bacaan. Berbagai kegiatan dilakukan untuk meningkatkan literasi santri, diantaranya dengan membuat majalah dinding dan pojok baca di kelas (1), penggunaan platform digital

library maktabah syamilah (3), dan perpustakaan mini (4). SMPIT Harapan Bunda Purwokerto merupakan sekolah berbasis pondok pesantren, mulai berdiri tahun 2015. Aktivitas santri di asrama putra dalam mengisi waktu luang diantaranya dengan bermain bola, mencuci, ngobrol dengan teman atau tidur-tiduran di kamar. Kebiasaan mengisi waktu luang dengan membaca ataupun menulis, belum membudaya di asrama putra. Hal ini dikarenakan belum tersedianya sumber bacaan seperti perpustakaan di dalam asrama putra. Permainan rubik dapat meningkatkan hasil belajar matematika (5), permainan tarik blok balok dapat meningkatkan motivasi belajar matematika (6,7). Permainan lego dapat meningkatkan pemahaman (8), meningkatkan kognitif matematika (9), meningkatkan kreativitas dan kepandaian siswa (10), dan hasil belajar matematika siswa (11).

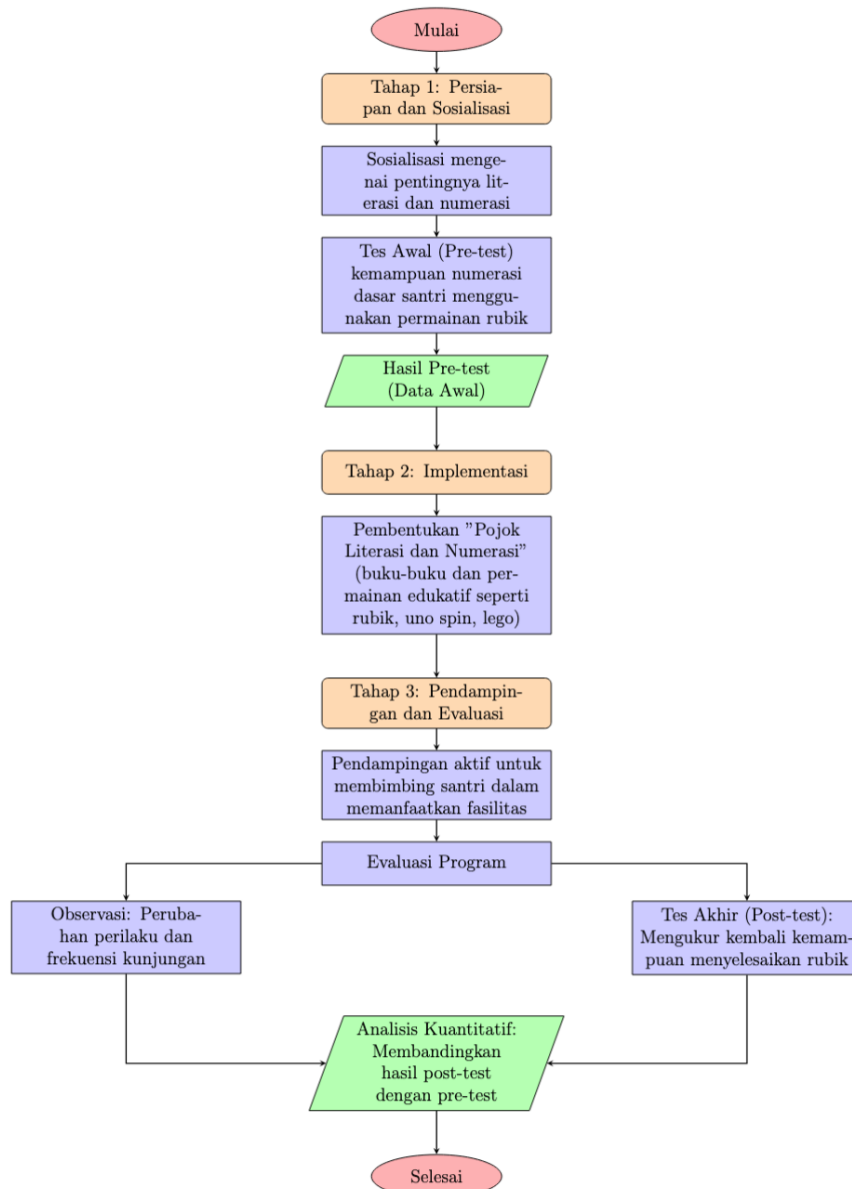
Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian berinisiatif untuk membantu menumbuhkan dan meningkatkan budaya literasi serta numerasi pada santri putra SMPIT Harapan Bunda Purwokerto. Secara khusus, tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi dan numerasi, serta memfasilitasi sarana melalui pembentukan pojok literasi dan pengenalan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan tersebut secara interaktif dan berkelanjutan. Melalui pendekatan ini, diharapkan para santri tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan secara terukur, tetapi juga menumbuhkan minat dan kebiasaan positif terhadap kegiatan membaca dan berhitung dalam jangka panjang.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di asrama putra SMPIT Harapan Bunda Purwokerto dan diikuti oleh 40 santri sebagai peserta. Metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama yang sistematis, yaitu persiapan dan sosialisasi, implementasi, serta pendampingan dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan dan Sosialisasi Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan dua kegiatan utama. Pertama, memberikan sosialisasi berupa pemaparan informasi mengenai pentingnya budaya literasi dan numerasi bagi santri, baik dalam menunjang kegiatan belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan numerasi dasar para santri. Indikator yang digunakan adalah kemampuan menyelesaikan permainan rubik, dan hasilnya dicatat sebagai data awal.
2. Tahap Implementasi Tahap implementasi difokuskan pada pembentukan "Pojok Literasi dan Numerasi" yang interaktif di lingkungan asrama.
 - Pojok Literasi: Dilengkapi dengan berbagai koleksi buku untuk menumbuhkan minat baca, yang meliputi buku motivasi, fiksi dan nonfiksi, sirah nabi, ensiklopedia, komik, dan buku biografi.
 - Pojok Numerasi: Disediakan aneka permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan logika dan pemecahan masalah. Permainan tersebut antara lain rubik, tarik blok balok kayu (*uno spin matematika*), dan lego.
3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi Setelah pojok literasi dan numerasi terbentuk, tim melakukan pendampingan secara aktif untuk membimbing santri dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Untuk mengukur dampak dan keberhasilan program, dilakukan evaluasi dengan dua cara:
 - Observasi: Tim mengamati secara langsung perubahan perilaku dan pemanfaatan waktu luang santri, khususnya frekuensi kunjungan dan interaksi mereka dengan buku serta permainan edukatif di pojok literasi dan numerasi.
 - Tes Akhir (*Post-test*): Di akhir periode kegiatan, dilakukan tes kembali (*post-test*) dengan metode yang sama seperti *pre-test*, yaitu mengukur kemampuan santri dalam menyelesaikan permainan rubik. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk melihat peningkatan kemampuan numerasi secara kuantitatif.

Gambaran skematik tentang metode pelaksanaan kegiatan, dijelaskan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Metode Pelaksanaan Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada santri bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan yang bermanfaat. Kegiatan diawali dengan memberikan materi tentang pentingnya membaca serta manfaat yang diperoleh dengan membaca, seperti terlihat pada Gambar 2. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan Gerakan membaca 15 menit. Berdasarkan observasi, buku yang dipilih santri terdiri dari 50% buku komik, 30% buku ensiklopedia, 15% buku sirah nabi, dan 5% buku lainnya. Antusiasme santri dalam kegiatan membaca dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Santri membaca buku

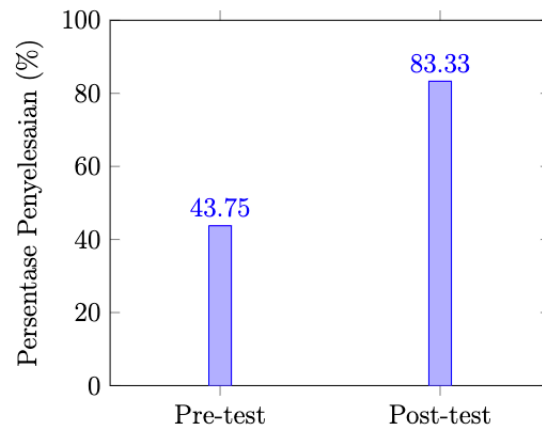
Berdasarkan observasi, hanya 36,84% santri dapat menuliskan kembali intisari dari buku yang dibaca. Dengan adanya pojok literasi yang tim berikan diharapkan santri dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca.



Gambar 4. Santri bermain rubik, lego arsitektur bangunan, dan tarik balok Uno

Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan memberikan pendampingan literasi numerasi. Sebelum pendampingan, tim memberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal santri dalam menyelesaikan permainan rubik. Setelah pendampingan diberikan, tim melakukan post-test untuk melihat peningkatannya.

Kegembiraan para santri saat memainkan berbagai permainan edukatif yang disediakan, seperti rubik, lego, dan uno balok, ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Numerasi



Gambar 6. Foto Bersama Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan pada kemampuan numerasi santri, seperti yang tercermin dari data pre-test dan post-test. Analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan sebesar 39,58 poin persentase. Peningkatan signifikan dari 43,75% pada pre-test menjadi 83,33% pada post-test mengindikasikan efektivitas metode pendampingan yang diterapkan. Visualisasi perbandingan hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada Gambar 5. Metode ini tidak hanya memperkenalkan permainan, tetapi juga membimbing santri untuk memahami logika dan algoritma dalam penyelesaiannya. Selain rubik, permainan edukatif lain seperti lego dan uno balok juga diminati oleh para santri, yang mana permainan lego berkontribusi pada peningkatan literasi numerasi melalui aktivitas membaca diagram, menghitung komponen, dan menyusun balok sesuai arsitektur tertentu. Seluruh rangkaian kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama antara tim pengabdian dengan para santri dan guru pendamping, seperti yang terlihat pada Gambar 6.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pembentukan "Pojok Literasi dan Numerasi" telah berhasil mencapai tujuannya. Pendekatan yang mengintegrasikan penyediaan bahan bacaan beragam dengan pengenalan permainan edukatif terbukti efektif dalam menumbuhkan budaya literasi dan meningkatkan kemampuan numerasi santri SMPIT Harapan Bunda. Hal ini tercermin dari antusiasme santri dalam memanfaatkan fasilitas yang ada dan perubahan positif dalam pemanfaatan waktu luang mereka. Secara kuantitatif, keberhasilan program ini juga terukur melalui peningkatan signifikan kemampuan numerasi santri, yang

ditunjukkan oleh kenaikan persentase penyelesaian permainan rubik dari 43,75% pada saat pre-test menjadi 83,33% pada post-test. Dengan demikian, model intervensi ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan program serupa di lingkungan pendidikan berbasis pondok pesantren lainnya untuk memperkuat kompetensi fundamental siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini terlaksana atas dana Pengabdian kepada Masyarakat hibah internal skema Penerapan Ipteks di Universitas Jenderal Soedirman. Tim PKM menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Unsoed yang sudah mendanai kegiatan ini dan SMPIT Harapan Bunda Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

1. Labib M. Gerakan membaca buku di pondok pesantren al-qur'an baitul qurro' jakarta untuk kesehatan kognitif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2022;6:10635–40.
2. Mawarani LJ. Pembentukan budaya literasi sebagai salah satu pembentuk karakter. *Sewagati : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2020;4:102–7.
3. Badruzzaman A, Najamuddin M, Miharja D. Peningkatan kualitas literasi santri peningkatan kualitas literasi santri pondok pesantren quran al-lathifah menggunakan digital library maktabah syamilah. *Dinamika* 2023;8:1–16.
4. Qulloh FI. Pengembangan literasi dalam peningkatan minat baca santri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 2021;1:71–8.
5. Fitriah Aras N, Akina A, Lestari M, Rahmat W. Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran tipe novick di sekolah dasar. *Basicedu* 2022;6:8855–62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3399>.
6. Indriastuti AN, Abidin Z. Pengaruh permainan uno stacko dalam meningkatkan motivasi belajar matematika di masa pandemi. *Jurnal Basicedu* 2021;6:324–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>.
7. Najiah A, Panggabean EM. Pengembangan media permainan kartu uno spin matematika untuk pembelajaran matematika materi bentuk aljabar pada siswa SMP. *Jurnal Nasional Holistic Science* 2021;1:96–102.
8. Wardanni H, Nurdalilah N, Nasution HA, Hidayat H, Ramadhani R. Media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan di SMP swasta pembangunan. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2022;2:57–64. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i1.192>.
9. Abyadi M, Nisa S, Suriani A. Pengembangan media permainan lego brick untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif matematika anak usia 8 tahun. *Jurnal Kajian Pendidikan* 2024;2:338–45.
10. Sinaga J, Sinambela JL. Strategi pembelajaran efektif melalui permainan pengaruh permainan lego dalam meningkatkan kreativitas dan kepandaian pada anak-anak. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 2023;1:49–61.
11. Amreta MY. Meningkatkan hasil belajar penjumlahan bilangan bulat menggunakan media lego warna bertingkat di sekolah dasar. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)* 2022;1:170–86.