

Penguatan Literasi Numerasi UPT SPF SDN Sangir melalui Fun Math with Games Educative dan Edukasi Data Rapor Pendidikan

Titik Pitriani Muslimin ^{1*}, Abdul Rahim ²

¹ Universitas Sawerigading, Indonesia

² UPT SPF SDN Sangir, Indonesia

* titikpitriani@gmail.com

Abstract

Program Pengabdian kepada Masyarakat di UPT SPF SDN Sangir bertujuan untuk memperkuat literasi dan numerasi siswa. Program berfokus terhadap dua masalah utama di sekolah, yaitu (1) mayoritas guru belum mampu menginterpretasikan data Rapor Pendidikan, sehingga proses pembelajaran tidak berbasis pada data kemampuan literasi dan numerasi siswa, dan (2) rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa yang tercermin dalam data rapor pendidikan mereka. Solusi yang disepakati bersama mitra yaitu (1) edukasi kepada guru mengenai interpretasi data hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), (2) Lokakarya perencanaan pembelajaran berbasis data, dan (3) penguatan literasi serta numerasi melalui Fun Math with Games Educative. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di UPT SPF SDN Sangir yaitu memperkuat literasi dan numerasi siswa serta meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis data. Melalui tiga program utama guru dan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam mengelola data pendidikan dan menerapkannya dalam pembelajaran. Program ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta memperkuat keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Keywords: *Literasi Numerasi, Fun Math; Game Educative, Data Rapor Pendidikan*

Pendahuluan

Literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam membentuk kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat (Missa et al., 2023). Kemampuan literasi dan numerasi tidak hanya mencakup penguasaan konsep dasar matematika, tetapi juga kemampuan dalam membaca, memahami, serta menginterpretasi data untuk mengambil keputusan yang berbasis bukti (Kussumadinata, 2023). Literasi numerasi menjadi fokus utama dalam pelaksanaan pendidikan yang berorientasi pada penguatan kualitas belajar siswa (Husein, 2024). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan oleh pemerintah bertujuan memberikan fleksibilitas kepada guru dalam mendesain proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa (Hulu, 2024). Meskipun begitu, berdasarkan Data

Rapor Pendidikan, pencapaian siswa dalam bidang literasi dan numerasi masih terbilang rendah, menunjukkan adanya kesenjangan antara kebijakan yang ada dengan implementasi di lapangan (Coyanda et al., 2016).

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh pemerintah, salah satu tantangan terbesar dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa yang tercermin dalam hasil ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Banyak sekolah yang masih kesulitan dalam menginterpretasi Data Rapor Pendidikan dengan benar, sehingga perbaikan proses pembelajaran seringkali tidak berbasis pada analisis data yang akurat (Ardiansyah et al., 2024). Hal ini tentunya menghambat upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan (Alim et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis data untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa (Aisyah et al., 2024). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memberikan pelatihan kepada guru mengenai pentingnya interpretasi Data Rapor Pendidikan dan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih efektif, seperti penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan literasi numerasi secara menyenangkan dan menarik bagi siswa (Arifin, 2023).

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah UPT SPF SDN Sangir, yang merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di wilayah yang memiliki karakteristik demografis dan sosial yang beragam. Sekolah ini memiliki komitmen yang tinggi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, namun menghadapi sejumlah tantangan dalam penerapan kurikulum yang berbasis pada data dan kebutuhan siswa (Risal et al., 2024). Mitra sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah semua guru UPT SPF SDN Sangir yang terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak langsung bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kapasitas mereka, baik dalam hal pemahaman materi maupun dalam keterampilan mengelola dan menggunakan data pendidikan secara efektif.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh UPT SPF SDN Sangir adalah rendahnya kemampuan sebagian besar guru dalam menginterpretasikan Data Rapor Pendidikan, khususnya terkait dengan literasi dan numerasi siswa. Data Rapor Pendidikan seharusnya dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kemampuan siswa dan menjadi dasar bagi guru untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran (Rahayu et al., 2024; Putri et al., 2024). Namun, banyak guru yang belum memahami bagaimana cara membaca dan menganalisis data tersebut dengan tepat, sehingga proses perbaikan pembelajaran tidak dilakukan secara maksimal (Sesrita et al., 2023). Hal ini berdampak pada tidak adanya tindak lanjut yang berbasis data terhadap hasil evaluasi yang ada, yang akhirnya menghambat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara efektif (Rianti et al., 2023).

Rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa yang tercermin dalam Data Rapor Pendidikan juga menjadi persoalan yang cukup serius. Berdasarkan hasil asesmen nasional, siswa di UPT SPF SDN Sangir menunjukkan capaian yang masih jauh target yang diharapkan dalam aspek literasi dan numerasi (Sakinah et al., 2024). Meskipun telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan ini, tetapi tanpa adanya pendekatan yang sistematis dan berbasis data, perbaikan yang dilakukan cenderung kurang efektif (Anggraeni et al., 2024). Rendahnya kemampuan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mempengaruhi kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan yang lebih besar di jenjang pendidikan berikutnya (Feriyanto, 2022). Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi yang holistik dan berbasis pada data untuk mengatasi permasalahan ini.

Upaya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh UPT SPF SDN Sangir, solusi yang diusulkan meliputi beberapa langkah strategis. Pertama, dilakukan edukasi mengenai interpretasi Data Rapor Pendidikan, terutama yang berkaitan dengan literasi dan numerasi, kepada para guru (Prabowo, 2022; Prasetyo et al., 2023). Pemahaman yang lebih baik mengenai data hasil ANBK, para guru dapat merancang pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Yulia, 2019). Selanjutnya, dilaksanakan lokakarya perencanaan berbasis data rapor pendidikan, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam merancang program pembelajaran yang berbasis pada analisis data yang akurat. Terakhir, untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, akan diterapkan metode *Fun Math with Games Educative*, yang mengintegrasikan permainan edukatif sebagai sarana untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan efektif. Berdasarkan pendekatan ini, diharapkan baik guru maupun siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih optimal dalam literasi dan numerasi.

Kebaharuan temuan dalam program pengabdian ini terletak pada pendekatan inovatif yang menggabungkan dua elemen penting dalam meningkatkan literasi dan numerasi, yaitu penerapan metode pembelajaran *Fun Math with Games Educative* dan edukasi interpretasi Data Rapor Pendidikan. Pendekatan ini berbeda dengan temuan-temuan sebelumnya yang umumnya terfokus pada penguatan literasi dan numerasi melalui metode konvensional atau hanya melibatkan salah satu aspek, baik pengajaran materi maupun pemanfaatan data. Selain itu, program ini menekankan pentingnya keterlibatan guru dalam memahami dan menginterpretasikan data pendidikan sebagai dasar untuk perencanaan pembelajaran yang lebih efektif. Kebaharuan lainnya terletak pada penggunaan permainan edukatif sebagai alat yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa, yang selama ini belum banyak diterapkan di banyak sekolah. Berdasarkan pendekatan berbasis data dan teknologi, serta penggunaan metode yang lebih interaktif, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Metode

Persiapan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Sangir, dengan mitra sasaran berupa semua guru di sekolah tersebut dan siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan sejumlah persiapan teknis dan administratif untuk memastikan kelancaran kegiatan.

1. Pengurusan Izin pelaksanaan kegiatan pengabdian di UPT SPF SDN Sangir.
2. Koordinasi dengan Pihak Sekolah untuk Menentukan jadwal kegiatan yang tepat dan Memastikan kehadiran semua pihak terkait (guru dan siswa) pada waktu yang disepakati.
3. Persiapan Sarana dan Prasarana seperti Penyediaan ruang pertemuan yang cukup untuk kegiatan. Sedangkan Persiapan perangkat teknologi (komputer, *proyektor*, dan akses internet) untuk mendukung materi edukasi berbasis data.
4. Persiapan perlengkapan untuk kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif (alat permainan untuk *Fun Math with Games Educative*).
5. Penyusunan Materi dan Modul edukasi untuk interpretasi Data Rapor Pendidikan, lokakarya perencanaan berbasis data, dan *Fun Math with Games Educative*.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga program utama yang dilaksanakan secara bertahap.

1. Edukasi Interpretasi Data Literasi Numerasi Hasil ANBK merupakan edukasi kepada guru mengenai cara interpretasi Data Rapor Pendidikan, dengan fokus pada hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang terkait dengan literasi dan numerasi. Guru dilatih untuk membaca dan menganalisis data dengan cermat, serta memahami implikasi data tersebut terhadap perencanaan pembelajaran yang lebih efektif.
2. Lokakarya Perencanaan Berbasis Data Rapor Pendidikan yang bertujuan untuk melatih guru dalam merancang perencanaan pembelajaran yang berbasis pada Data Rapor Pendidikan. Guru dibimbing untuk memanfaatkan data yang tersedia dalam merancang kurikulum dan program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui kegiatan ini, guru belajar bagaimana mengintegrasikan hasil evaluasi siswa dalam setiap aspek perencanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan responsif terhadap perkembangan kemampuan siswa.
3. Penguatan literasi numerasi melalui *Fun Math with Games Educative*. Penguatan literasi dan numerasi siswa melalui metode *Fun Math with Games Educative*, Dimana siswa kelas V melakukan 3 aktivitas yaitu *games* berhitung bernafas, tebak, dan *moving right or left*. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, serta membantu mereka memahami konsep-konsep matematika secara lebih interaktif dan menyenangkan. Program ini

bertujuan untuk memperkuat keterampilan numerasi siswa dengan cara yang lebih menarik, sehingga mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi sehari-hari.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan sepanjang pelaksanaan program untuk memastikan tercapainya tujuan dengan efektif. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung terhadap pelaksanaan sesi edukasi untuk guru dan pembelajaran berbasis permainan untuk siswa. Tim memantau sejauh mana guru memahami dan mengimplementasikan interpretasi Data Rapor Pendidikan, serta melihat keterlibatan siswa dalam kegiatan *Fun Math with Games Educative*. Evaluasi dilakukan pada dua level, yaitu guru dan siswa. Evaluasi untuk guru dilakukan dengan mengukur pemahaman mereka tentang interpretasi data dan perencanaan berbasis data. Sedangkan untuk siswa, evaluasi mengukur perubahan kemampuan literasi dan numerasi mereka sebelum dan setelah kegiatan. Hasil monitoring dan evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam pendekatan pembelajaran dan kegiatan pengabdian selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan PKM

Kegiatan pengabdian ini melibatkan tiga program utama yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dan siswa sebagai bagian dari upaya untuk memperkuat literasi dan numerasi di UPT SPF SDN Sangir, yaitu (1) edukasi mengenai interpretasi Data Rapor Pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), (2) lokakarya perencanaan berbasis data, dan penguatan literasi dan numerasi melalui *Fun Math with Games Educative*. Ketiga program ini dirancang untuk saling mendukung dalam mencapai tujuan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Hasil Pelaksanaan ketiga program tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Edukasi Interpretasi Data Literasi Numerasi Hasil ANBK

Tahap sesi edukasi mengenai interpretasi Data Literasi dan Numerasi Hasil ANBK, guru-guru di UPT SPF SDN Sangir mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara membaca dan menganalisis Data Rapor Pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Guru diajarkan untuk memahami dengan cermat berbagai komponen dalam data, seperti skor literasi dan numerasi siswa, serta perbandingannya dengan standar yang telah ditetapkan. Guru juga diberi pengetahuan tentang bagaimana menganalisis data tersebut untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, yang dapat menjadi dasar bagi perencanaan pembelajaran yang lebih tepat dan efektif.



Gambar 1. Dokumentasi Edukasi Interpretasi Data Literasi Numerasi Hasil ANBK

Peserta juga dilatih untuk melihat implikasi dari data tersebut dalam merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Melalui pemahaman ini, guru diharapkan dapat melakukan intervensi yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Secara keseluruhan, kegiatan edukasi ini berhasil memberikan wawasan yang lebih luas bagi guru tentang pentingnya data dalam pengambilan keputusan pendidikan dan bagaimana memanfaatkan data untuk merancang pembelajaran yang lebih relevan dan berdampak pada peningkatan kualitas belajar siswa.

2. Lokakarya Perencanaan Berbasis Data Rapor Pendidikan

Lokakarya perencanaan berbasis Data Rapor Pendidikan yang dilakukan di UPT SPF SDN Sangir berhasil memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada guru tentang pentingnya memanfaatkan data rapor dalam merancang perencanaan pembelajaran yang lebih efektif. Guru dibimbing untuk mengintegrasikan hasil evaluasi siswa, khususnya dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan rapor pendidikan lainnya, dalam setiap tahap perencanaan pembelajaran. Para peserta diajarkan untuk mengidentifikasi tren dan pola yang muncul dari data siswa, serta memanfaatkannya untuk menyusun kurikulum dan program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 2. Dokumentasi Lokakarya Perencanaan Berbasis Data Rapor Pendidikan

Berdasarkan lokakarya ini, guru juga diberikan panduan praktis tentang bagaimana merancang strategi pembelajaran yang dapat mengatasi kelemahan yang terdeteksi melalui data, serta memaksimalkan potensi yang telah ada pada siswa. Pendekatan

berbasis data diharapkan agar guru dapat merancang pembelajaran yang lebih responsif terhadap perkembangan kemampuan siswa dan mampu memberikan intervensi yang lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, berbasis pada data yang akurat, dan berfokus pada pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

3. Penguatan Literasi Numerasi Melalui Fun Math with Games Educative

Program penguatan literasi dan numerasi melalui *Fun Math with Games Educative*, siswa kelas V UPT SPF SDN Sangir dilibatkan dalam tiga jenis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan numerasi mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan dimulai dengan pengenalan tema kegiatan dan tujuan dari permainan yang dilaksanakan, yakni untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Permainan pertama yang dilakukan adalah *games* berhitung bernafas. Siswa diarahkan untuk menyebutkan angka secara berurutan, dengan aturan bahwa siswa yang mendapatkan giliran untuk menyebutkan angka ganjil harus melakukan gerakan bernafas, sementara yang menyebutkan angka genap melanjutkan urutan angka tanpa gerakan. Permainan ini mengajarkan siswa untuk fokus pada pola angka ganjil dan genap, serta melatih mereka dalam berhitung dengan cara yang menyenangkan. Siswa yang salah menyebutkan angka atau gerakan dianggap gugur hingga tersisa tiga pemenang.



Gambar 3. Penguatan Literasi Numerasi

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan tebak angka, yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami ciri-ciri bilangan, terutama yang habis dibagi 9. Siswa diminta menulis sebuah bilangan lebih dari 100, menjumlahkan angka-angka pada bilangan tersebut, kemudian menyembunyikan salah satu angka dan mengurangi bilangan tersebut dengan jumlah angka yang sudah dijumlahkan. Penyaji permainan kemudian menebak angka yang disembunyikan, sehingga siswa dapat belajar tentang sifat-sifat bilangan dan bagaimana mereka dapat mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. *Fun Math with Games Educative*

Permainan *moving right or left* dilakukan untuk memperkenalkan konsep pergerakan dan pemahaman angka dengan cara yang lebih aktif. Melalui ketiga permainan ini, siswa tidak hanya belajar teori matematika, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan numerasi siswa dengan cara yang

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di UPT SPF SDN Sangir berhasil memberikan kontribusi melalui peningkatan literasi dan numerasi siswa, serta kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis data. Tiga program utama yang dilaksanakan, yaitu edukasi interpretasi Data Rapor Pendidikan, lokakarya perencanaan berbasis data, dan penguatan literasi numerasi melalui *Fun Math with Games Educative*, saling mendukung dalam mencapai tujuan tersebut (Rianti et al., 2023). Keberhasilan program ini tercermin dari peningkatan pemahaman guru dalam menggunakan data untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Program edukasi mengenai interpretasi Data Literasi dan Numerasi Hasil ANBK, guru-guru menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang cara membaca dan menganalisis data, terutama yang berkaitan dengan hasil ANBK (Husein, 2024). Mereka belajar untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa berdasarkan data, yang selanjutnya dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Risal et al., 2024). Lokakarya perencanaan berbasis data memberikan kesempatan kepada guru untuk mengintegrasikan hasil evaluasi siswa ke dalam perencanaan kurikulum dan program pembelajaran, menjadikannya lebih responsif terhadap kemampuan dan kebutuhan siswa.

Program *Fun Math with Games Educative* berhasil membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam belajar matematika (Prabowo, 2022). Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga mengaplikasikannya dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Permainan berhitung bernafas, tebak angka, dan *moving right or left* memperkenalkan konsep-konsep numerasi yang penting dengan cara yang kreatif, meningkatkan motivasi siswa

untuk belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi matematika dasar (Yulia, 2019). Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan hasil yang positif. Guru merasa lebih siap untuk menggunakan data dalam merancang pembelajaran dan menyusun kurikulum yang lebih tepat sasaran (Arifin, 2023). Mereka juga merasa bahwa lokakarya ini membuka wawasan baru tentang pentingnya perencanaan berbasis data untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Begitu pula, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelaksanaan permainan edukatif, dan mereka dapat merasakan manfaat langsung dalam pemahaman matematika mereka (Aisyah et al., 2024).

Terdapat beberapa faktor pendukung dalam penyelenggaraan kegiatan PkM ini antara lain yaitu (1) Tersedianya ruangan beserta fasilitasnya yang memadai serta izin penggunaan untuk penyelenggaraan PkM di SDN Sangir Kota Makassar, (2) Kekompakan dan kerjasama yang baik antar tim pengabdian, (3) Peserta dalam hal ini siswa-siswa yang antusias dan komitmen untuk mengikuti kegiatan PKM sampai selesai, dan (4) Tema yang diangkat oleh tim PkM merupakan tema yang menarik dan dibutuhkan oleh peserta. Selain faktor pendukung dalam penyelenggaraan kegiatan PkM ini juga terdapat beberapa faktor penghambat antara lain yaitu Waktu PkM yang relatif singkat sehingga pelaksanaan kegiatan *Fun Math with Games Educative* kurang maksimal sebab dari 3 games yang disediakan hanya dua games yang terlaksana

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk perbaikan ke depannya. Salah satunya adalah waktu pelaksanaan yang terbatas, yang membuat beberapa materi tidak dapat dibahas secara lebih mendalam. Selain itu, meskipun siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi, keberagaman tingkat kemampuan di antara mereka menjadi tantangan tersendiri dalam menyusun kegiatan yang dapat mengakomodasi semua siswa dengan cara yang efektif. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya untuk memperkuat literasi dan numerasi melalui pendekatan berbasis data dan permainan edukatif. Namun, ke depan, akan lebih baik jika kegiatan serupa dapat diperpanjang durasinya dan melibatkan lebih banyak siswa untuk mencapai dampak yang lebih luas. Berdasarkan refleksi ini, kegiatan pengabdian ke masyarakat dapat terus ditingkatkan untuk memberikan manfaat yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah lain.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di UPT SPF SDN Sangir berhasil mencapai tujuannya untuk memperkuat literasi dan numerasi siswa, serta meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis data. Tiga program utama yang diadakan, yaitu edukasi interpretasi Data Rapor Pendidikan, lokakarya perencanaan berbasis data, dan penguatan literasi dan numerasi melalui *Fun Math with Games Educative*, terbukti saling mendukung dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Edukasi mengenai interpretasi Data Rapor Pendidikan, khususnya terkait dengan hasil ANBK, berhasil meningkatkan

pemahaman guru dalam membaca dan menganalisis data untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Lokakarya perencanaan berbasis data memberikan guru keterampilan dalam merancang kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, dengan memanfaatkan hasil evaluasi siswa secara lebih terstruktur. Sementara itu, program *Fun Math with Games Educative* berhasil membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika melalui permainan yang menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep numerasi dasar. Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis data, yang dapat meningkatkan kualitas literasi dan numerasi siswa, serta memperkuat keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif.

Keterbatasan dalam pengabdian ini meliputi keterbatasan waktu untuk pelatihan yang menyeluruh, sehingga beberapa guru dan siswa belum mendapatkan pendampingan optimal. Selain itu, implementasi *Fun Math with Games Educative* memerlukan perangkat dan sumber daya tambahan yang terbatas. Pemahaman guru tentang Data Rapor Pendidikan juga bervariasi, memerlukan waktu lebih lama agar dapat diterapkan secara maksimal. Rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya adalah memperpanjang waktu pelatihan, meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah, dan menyediakan pendampingan berkelanjutan bagi guru agar mereka dapat lebih efektif merancang pembelajaran berbasis data. Peningkatan dukungan teknis dan perluasan jangkauan program diharapkan dapat memberikan dampak lebih luas.

Acknowledgment

-

Daftra Pustaka

- Anggraeni, R., Rahmadanti, D. A., Aryanti, R. D., Zahra, A. S. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 84-99. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1483>
- Aisyah, S., & Sabrina, E. (2024). Kegiatan kampus mengajar dalam meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di SMP Negeri 46 Palembang. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 133-139. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v3i2.3935>
- Arifin, Z. (2023). Penerapan Program Kerja Kampus Mengajar Angkatan 6 Untuk Mendukung Perkembangan Literasi Dan Numerasi Di SMPN 2 Ngronggot Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 3(2), 80-85. <https://doi.org/10.29407/jpeaku.v3i2.22030>

- Alim, K., Pratiwi, N., Bemis, R., Al Faruqi, F., Safitri, A. N., & Shalihin, M. I. (2024). Pendekatan Edukatif Teka-Teki Matematika untuk Peningkatan Numerasi di SDN 065/IV Kota Jambi. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 170-176. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Ininnawa/issue/view/258>
- Ardiansyah, F., Kasri, M. A., Hatsama, A., Fadilah, N. F., & Choirunnissa, A. (2023). Psikoedukasi Bermain Experiential Learning Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keakasaran Dasar Anak Kampung Batu Lubang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 5970-5980. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.19398>
- Coyanda, J. R., Irawan, I., & Alie, J. (2016). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 7(1). <https://doi.org/10.36982/jiig.v7i1.149>
- Feriyanto, F. (2022). Strategi penguatan literasi numerasi matematika bagi peserta didik pada kurikulum merdeka belajar. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 86-94. <https://doi.org/10.32528/gammath.v7i2.8439>
- Hulu, R. J. (2024). Dampak Online Game Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Sidua'ori. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 24-36. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v4i1.1584>
- Husein, R., Lubis, S., Armanto, D., & Rahmadany, S. (2024). Pendampingan Literasi dan Numerasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 670-676. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4223>
- Kusumadinata, A. A. (2023). Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Pada Pengalaman Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(1), 25-31. <https://doi.org/10.62180/d3q0ys58>
- Missa, H., Djalo, A., Ndukang, S., Dede, V. A., Sawu, G., & Marselina, S. (2023). Penguatan Literasi dan Numerasi di SDI Bonen Desa Baumata, Kupang-NTT. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1118-1127. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1005>
- Putri, A. J., Setiawan, M. A., & Putro, H. Y. S. (2024). Pendampingan minat bakat tinkercad coding simulator mengasah kemampuan berpikir kritis siswa untuk penguatan literasi numerasi. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(3), 535-545. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i3.21983>
- Prasetyo, R. E., & Dewanto, A. (2023). Pengembangan Game "Marko" Dengan Konsep Game-Based Learning untuk Siswa VII SMP. *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, 1(2), 45-48. <https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.202>
- 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>

- Rianti, R., Nurcholis, I. A., Baluqiah, K. A., & Suhadi, A. (2023). Kampus Mengajar Angkatan 5: Penguatan Literasi Dan Numerasi di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 6846-6850. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.18423>
- Rahayu, S., Harianingsih, H., Andaryani, E. T., Sudarmin, S., & Wardani, S. (2024). Pemanfaatan E-Lkpd Berbasis Edugames Wordwall Ipas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 906-916. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15568>
- Risal, I. N. A., Putriyani, P., & Nadar, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 564-576. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4825>
- Sesrita, A., & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1502-1512. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10887>
- Sakinah, S., Zean, M., Alwadia, R., Ardhiansyah, R., Rahman, M. J., & Mubarik, M. (2024). Pengembangan Game My Trip Math Adventure Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1438-1447. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1990>
- Yulia, Y. (2019). Perancangan Game Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *INNOVATICS: International Journal on Innovation in Research of Informatics*, 1(2). <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i2.929>