

Peningkatan Pengetahuan dan Kemampuan dalam Pemahaman Literasi dan Numerasi di SDN Nglumbang Kec. Gurah Kab. Kediri

Dikirim:
11 Februari 2025
Diterima:
13 Maret 2025
Terbit:
12 Mei 2025

***Eko Sri Wulaningtyas, Dhewi Nurahmawati, Ardina Rezky Noeraini, Entin Srihadi Yanti, Pingkan Listia Putri, Niken Ayu Damayanti, Belarikha Anggraini, Amilia Febrianti**
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Latar Belakang: Menurut data Asesmen Nasional (AN) tahun 2022, 34,5% siswa SD kelas 4 memiliki tingkat kemampuan literasi yang rendah, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dalam matematika, seperti pecahan atau pengukuran. **Tujuan:** Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa SD kelas 5 tentang literasi dan numerasi melalui metode role playing. **Metode:** Metode yang digunakan adalah penerapan metode roll playing dalam pembelajaran dikelas. **Hasil:** Literasi siswa mengalami peningkatan dari 69 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, yang mencerminkan peningkatan sebesar 23,19% dan nilai numerasi siswa terdapat kenaikan pada 69 pada pre-test dan 77 post-test sekitar 11,59%. **Kesimpulan:** Adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan pemahaman literasi dan numerasi siswa di SDN Nglumbang Kec. Gurah Kab. Kediri.

Kata Kunci—Pengetahuan; Pemahaman; Literasi; Numerasi

Abstract—Background: According to 2022 National Assessment (AN) data, 34.5% of 4th grade elementary school students have a low level of literacy ability, many elementary school students have difficulty understanding abstract concepts in mathematics, such as fractions or measurements. **Objective:** To improve the knowledge and ability of 5th grade elementary school students about literacy and numeracy through the role playing method. **Method:** The method used is the application of the roll playing method in classroom learning. **Results:** Student literacy increased from 69 in the pre-test to 85 in the post-test, which reflects an increase of 23.19% and the students' numeracy scores increased by 69 in the pre-test and 77 post-test by around 11.59%. **Conclusion:** There is an increase in students' knowledge and comprehension skills of literacy and numeracy at SDN Nglumbang, Gurah District, Kediri Regency.

Keywords—Knowledge; Comprehension; Literacy; Numeracy,

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Eko Sri Wulaningtyas
Diploma III Kebidanan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: eko.sri.wulaningtyas@unpkdr.ac.id

I. PENDAHULUAN

Literasi numerasi adalah kecakapan untuk menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari (GLN (Gerakan Literasi Nasional), 2017). Dengan literasi dan numerasi diharapkan seseorang siap menghadapi tantangan di abad 21 (Alawiyah, 2013). Numerasi tidak sama dengan kompetensi matematika, keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan ketrampilan yang sama (Wardhani et al., 2022). Namun yang membedakan adalah pada pemberdayaan pengetahuan dan ketrampilan tersebut, numerasi mencakup aplikasi konsep dan kaidah matematika dalam situasi riil sehari-hari namun permasalahannya tidak terstruktur (ill-structured), memiliki banyak cara penyelesaian atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas serta berhubungan dengan faktor non matematis (Herawan, 2021). Populasi anak Indonesia mencapai 31,56 % dari total seluruh penduduk, yaitu 84.4 juta anak (Lestari, 2022). Indonesia menghadapi tantangan serius dalam pendidikan dengan tingkat literasi dan numerasi siswa yang rendah, seperti yang ditunjukkan oleh data survei internasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Rendahnya kemampuan membaca dan matematika tidak hanya menghambat perkembangan individu siswa tetapi juga mengancam kemajuan sosial dan ekonomi bangsa secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian sebelumnya disimpulkan bahwa problematika yang dialami oleh siswa dalam pelaksanaan Asesmen Kemampuan Minimum khususnya dalam menyelesaikan soal numerasi mengalami kesulitan karena belum pernah dipelajari sebelumnya (Yulianti, Jaya, & Eliza, 2019). Rendahnya tingkat literasi dan numerasi di kalangan siswa Indonesia, seperti yang terungkap dalam survei internasional seperti PISA, menunjukkan tantangan serius bagi pendidikan di negara ini. Faktor utama meliputi kualitas pendidikan yang belum merata, terutama di daerah terpencil, kurangnya guru berkualitas, dan kurikulum yang kurang relevan (Koesoema et al., 2019). Dalam artikel yang dikutip dari Selain itu, kondisi sosial-ekonomi yang rendah, kurangnya akses terhadap sumber belajar yang memadai, serta budaya membaca yang belum terbentuk secara merata juga turut berkontribusi terhadap masalah ini. Kebijakan pendidikan yang belum konsisten dalam implementasinya juga menjadi tantangan, yang mempengaruhi efektivitas program-program pendidikan (Yulianti et al., 2019).

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan solusi yang komprehensif. Langkah-langkah seperti peningkatan kualitas guru, peningkatan akses terhadap bahan bacaan dan teknologi pendidikan, serta keterlibatan aktif dari orang tua dan komunitas dalam mendukung lingkungan belajar yang kondusif merupakan beberapa strategi yang dapat diambil. Perbaikan kebijakan pendidikan yang konsisten dan evaluasi yang lebih baik terhadap program-program pendidikan juga perlu

diprioritaskan untuk memastikan efektivitasnya (Nastiti & Dwiyantri, 2022). Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dapat terwujud perbaikan yang signifikan dalam literasi dan numerasi siswa di Indonesia, membuka jalan bagi kemajuan pendidikan yang Kebijakan pendidikan yang belum konsisten dalam implementasinya juga menjadi tantangan, yang mempengaruhi efektivitas program-program pendidikan (Hasan, Nurtrida, Arisah, & Nuraisyiah, 2022). Salah satu metode pembelajaran Role Playing merupakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Metode pembelajaran role playing langsung menekankan masalah yang memfokuskan pada masalah - masalah tentang hubungan manusia Siswa diberikan kesempatan menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama (Dantes, N., & Handayani, 2021).

Dari survey pendahuluan didapatkan sekitar nilai pre test AKM yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar terdapat lebih dari 50% mendapat nilai dibawah 50 sehingga hal ini bisa menggambarkan kemampuan pemahaman literasi dan numerasi masih dibawah target yang ditentukan .Untuk itu perlu peningkatan pemahaman literasi dan numerasi yang dilakukan dalam pembelajaran dikelas. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa SD kelas 5 untuk meningkatkan pemahaman tentang literasi dan numerasi melalui metode role playing.

Beberapa penelitian terkait upaya peningkatan literasi numerasi adalah berdasarkan penelitian Yulimarni kegiatan bermain peran (role playing) dapat meningkatkan kemampuan berhitung (numerasi) anak di Taman Kanak-kanak Aisyiah Lubuk Nyiur Kabupaten Pesisir Selatan (Hasan et al., 2022). Selain itu terdapat hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Sulistyono, B et al, 2024 disebutkan bahwa pembelajaran berdeferensiasi dan literasi numerasi (berlitnum) di SD Negeri Pranggang 3 Plosoklaten Kediri berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif sehingga berdampak pada peningkatan literasi dan numerasi pada siswa SD (Sulistyono, Bambang Agus, Aprilia Dwi Handayan, Ika Santia, Lina Rihatul Hima, Samijo, n.d., 2024) . Selain itu kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wanti, R., Setiana, H., Savitri, E., yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. (Irvawandi Samad, Nur, 2024)

II. METODE

Pelaksanaan Kegiatan “Peningkatan Pemahaman Literasi & Numerasi Dengan Metode Role Playing Di SD Nglumbang Kec. Gurah”, merujuk pada teori Uno hamzah yang diunggah pada artikel Junaidah (Junaidah, 2022) yaitu Pemanasan (Warming up), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (observer), menata panggung, memainkan peran (manggung), diskusi dan

evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Langkah-langkah metode role playing yang dilakukan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Penentuan topik serta tujuan yang akan dicapai . Didapatkan 4 topik pada literasi dan 4 topik numerasi Kegiatan pre test dilakukan pada saat ini untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi siswa sebelum kegiatan dilaksanakan. Jumlah soal pre test 10 untuk soal literasi dan 10 untuk soal numerasi. Soal diambil dari soal ANBK kelas 5 SD dari Pusmendik.

2. Memilih Partisipan

Bersama dengan guru kelas membentuk kelompok dan memilih peserta yang akan bereperan sesuai topik yang ditentukan. Setiap partisipan diberi penjelasan tentang tindakan yang akan dilakukan. Setiap siswa yang terlibat dipersilahkan untuk bertanya terkait perannya masing-masing.

3. Menyiapkan pengamat (observer)

Menunjuk tim mahasiswa sebagai pengamat jalannya role playing. Pengamat ini bertugas mengamati jalannya kegiatan Role Playing dan bisa menghentikan kegiatan bila ada kesalahan atau kesulitan pelaksanaan peran. Pada akhir kegiatan dilakukan post test selama 2 hari dengan mengisi soal sebanyak 10 soal numerasi dan 10 soal literasi dengan menggunakan soal yang diambil dari ANBK kelas 5 SD dari Pusmendik (Hapsari, 2023).

4. Memilih Panggung

Kegiatan Role playing dilakukan sesuai dengan tema atau topik yang ditentukan.

5. Memainkan peran panggung

Simulasi mulai dilakukan atau dimainkan oleh kelompok peran, para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian. Pengamat melaksanakan kegiatan observasi selama kegiatan berlangsung dan guru akan memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan. Simulasi dihentikan pada saat puncak kegiatan dengan maksud untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

6. Diskusi

Guru dan siswa melakukan diskusi tentang simulasi yang dilakukan dan memberikan masukan positif supaya siswa lebih memahami perannya.

7. Memainkan ulang

Setelah diskusi pertama maka siswa diminta untuk mengulang kembali kegiatan role playing sesuai topik dengan melakukan perubahan pada bagian yang telah dijelaskan oleh guru.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Guru melakukan pujian dan memberikan pertanyaan tentang topik yang disimulasikan guna mengetahui pemahaman siswa . Guru memberikan penilaian terkait topik yang diperankan dan siswa menjawab sesuai dengan pengalaman bermain role playing dan pemahaman yang didapatkan. Setelah kegiatan selesai maka siswa dilakukan post tes untuk mengetahui peningkatan tentang pemahaman literasi dan numerasi dengan menggunakan 10 soal literasi dan 10 soal numerasi yang diambil dari soal Pasmendik.

9. Kesimpulan

Kegiatan yang dilakukan disimpulkan berdasarkan pelaksanaan simulasi dan hasil pemahaman yang dilihat dari jalannya simulasi role playing dan ketepatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai topik.



Gambar 1. Diagram alur kegiatan PKM

.III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) di SDN Nglumbang melibatkan 12 siswa kelas 5. Kegiatan pre-test dilaksanakan pada 23 September 2024 untuk AKM Literasi dan 24 September 2024 untuk AKM Numerasi. Sementara itu, post-test dilaksanakan pada 9 Desember 2024 untuk AKM Literasi dan 10 Desember 2024 untuk AKM Numerasi. Berikut adalah tabel nilai hasil pre-test dan post-test AKM Literasi dan Numerasi siswa .

Tabel 1. Hasil nilai pre test dan post test Siswa SDN Nglumbang tahun 2024

No	Jenis	Rata-rata Pre test	Rata- rata Post test
1	Literasi	69	85
2	Numerasi	69	77

Tabel 1 menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata nilai AKM literasi siswa mengalami peningkatan dari 69 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, yang mencerminkan peningkatan sebesar 23,19%. Hal ini menunjukkan adanya progres yang positif dalam kemampuan membaca dan memahami teks siswa. Berdasarkan laporan pendidikan,

kemampuan literasi siswa berada pada kategori "sedang," sehingga peningkatan ini menjadi langkah penting untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Di sisi lain, rata-rata nilai AKM numerasi siswa terdapat kenaikan pada 69 pada pre-test dan 77 post-test. Meskipun peningkatan masih dibawah kemampuan literasi yaitu sekitar 11,59% , hal ini tetap menunjukkan progress yang positif dalam kemampuan menghitung dan memahami teks siswa. Berdasarkan temuan ini, fokus pengembangan dalam program pembelajaran ke depan perlu diarahkan untuk memperkuat keterampilan numerasi siswa, sambil terus meningkatkan literasi mereka.

Temuan dari kegiatan PKM ini adalah terdapatnya peningkatan pemahaman literasi dan numerasi yang didapatkan dari simulasi role playing yang dilakukan guru didalam kelas. Hal ini sejalan dengan artikel yang disebutkan oleh Junaidah tahun 2022 yang menyebutkan Metode role playing sangat bagus diterapkan di kelas karena dapat membantu siswa aktif dan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Selain itu kegiatan Pengabdian masyarakat yang mendukung juga dilakukan oleh Deanasti yang menyebutkan edukasi pentingnya literasi dan numerasi (Dianastiti, Rico Andhika Putra, & Gumelar, 2024). Penelitian yang lain juga menyebutkan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan katifitas dan kemampuan berbicara pada siswa (Barizah, Alexon, Negeri, & Bengkulu, 2018). Pada penelitian yang sejalan juga dibuktikan oleh Ismawati, A, Atep, S dan Ali, S menyebutkan bahwa penerapan metode role playing untuk menerapkan belajar pada siswa pada materi hubungan makhluk hidup dan lingkungannya (Ismawati, A.,Atep, S.,Ali,S.,2016).



Gambar 2. Dokumentasi PkM

Untuk memperjelas mengenai pelaksanaan kegiatan diatas ditampilkan dokumentasi kegiatan di SDN Nglumbang Kec Gurah Kabupaten Kediri. Foto-foto ini menunjukkan rincian kegiatan yang dilakukan pada peningkatan literasi dan numerasi dengan menggunakan *role playing*.

IV. KESIMPULAN

Penerapan metode role playing di siswa SDN Nglumbang Kec. Gurah Kab. Kediri berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan literasi 23,19%. dan numerasi 11,59%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa perlunya pembelajaran menggunakan metode role playing pada siswa dan ditambah dengan pemberian metode pembelajaran yang menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan. Selain itu diperlukan penambahan ketrampilan melakukan merode role playing kepada guru agar semua guru bisa melakukan metode tersebut dalam melaksanakan pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri, LPPM, FIKS dan Prodi kebidanan yang telah memberi dukungan baik secara finansial maupun support tenaga dan pemikiran. Tak lupa ucapan tak terhingga juga kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN Nglumbang beserta staff guru dan tenaga kependidikan yang telah memberi lahan dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan. Juga orang tua dan keluarga terkasih serta mahasiswa Prodi kebidanan FIKS yang membantu sampai selesainya kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Kurikulum 2023. *Aspirasi: jurnal masalah-masalah sosial*, 4(1), 65–74. Diambil dari <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Barizah, B., Alexon,), Negeri, S. D., & Bengkulu, K. (2018). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA (Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD NEGERI 11 Kota Bengkulu). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2), 28–39.
- Dantes, N., & handayani, N. N. . (2021). Peningkatan Literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model Blended Lerning pada Siswa Kelas V SD Kota Singaraja. *Widyalyaya : Journal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269–283. Diambil dari <https://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalyaya/article/view/121>
- Dianastiti, Y., Rico Andhika Putra, & Gumelar, W. T. G. (2024). Edukasi Pentingnya Literasi Dan Numerasi Bagi Siswa Sekolah Tingkat Dasar. *Madiun Spoor : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 70–73. <https://doi.org/10.37367/jpm.v4i1.354>
- GLN (Gerakan Literasi Nasional). (2017). *Panduan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasan, M., Nurtrida, N., Arisah, N., & Nuraisyiah, N. (2022). Implementasi Budaya Literasi Melalui Optimalisasi Perpustakaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 121–133. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2517>
- Herawan, E. (2021). Literasi Numerasi di Era Digital bagi Pedidik Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung (SENDIKSA-3)*, 3(1), 23–32. Diambil dari <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/19826>
- Irvawandi Samad, Nur, M. (2024). *View of Kemampuan Literasi Numerasi Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL).pdf*.

- Junaidah. (2022). *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 9(2), 356–363.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). AKM dan Implikasinya Pada Pembelajaran. *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–37.
- Koesoema, D., Sutjipto, Setiawan, D. I., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2019). Pedoman Penilaian dan Evaluasi Gerakan Literasi Nasional. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Lestari, F. L. (2022). Analisis Problematika Dan Pencapaian Siswa Dalam Pelaksanaan Akm Pada Ptm Terbatas. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6193>
- Nastiti, M. D., & Dwiyaniti, A. N. (2022). Kajian Literatur: Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung ke-4q*, 04(November), 126–133.
- Sulistiyono, Bambang Agus, Aprilia Dwi Handayan, Ika Santia, Lina Rihatul Hima, Samijo, D. D. Y. (n.d.). *View of IHT tentang Pembelajaran Berdiferensiasi dan Berlitnum (Berpikir Literasi Numerasi) di SD Negeri Pranggang 3 Plosoklaten Kediri.pdf*.
- Wardhani, J. D., Hikmat, M. H., Utama, Sidiq, Y., Nurjanah, S., Febrianti, N., ... Alim, C. N. (2022). Penguatan Keterampilan Menstimulasi Perkembangan Literasi , Numerasi , dan Life Skill bagi Cikgu di Sanggar Belajar Subang Mewah. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 184–193. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.21284>
- Yulianti, E., Jaya, I., & Eliza, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.33>