



Gamifikasi untuk Program Literasi dan Numerasi Bagi Guru SMPN 6 Sungai Nyalo Koto XI Tarusan

Elfa Michellia Karima^{*)1}, Firza², Siti Fatimah³, Zaky Farid Luthfi⁴, Erza Abianza⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang

^{*)}Corresponding author, ✉ elfamichellia.k@fis.unp.ac.id

Revisi 06/02/2025;
Diterima 19/01/2025;
Publish 13/02/2025

Kata kunci:

Gamifikasi, Literasi,
Numerasi

Abstrak

Budaya literasi membaca dan literasi numerasi menjadi salah satu fondasi dalam terlaksananya Pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan terhadap guru SMPN 6 Sungai Nyalo Koto XI Tarusan mengenai penggunaan metode gamifikasi sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka. Metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan pertama berupa persiapan dan sosialisasi yang dilakukan pada mitra terkait dengan kegiatan pendampingan literasi dan numerasi. Tahapan selanjutnya adalah perencanaan dalam menentukan pakar dan narasumber dalam kegiatan tersebut. Pakar yang ahli dibidangnya serta yang mampu melakukan pendampingan dalam menerapkan literasi dan numerasi melalui gamifikasi. Tahapan terakhir yang dilaksanakan adalah pelaksanaan kegiatan yang berupa pendampingan program literasi dan numerasi melalui gamifikasi, serta produk yang dihasilkan oleh guru-guru dalam pelatihan ini berupa pemilihan jenis gamifikasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah setelah guru SMPN 6 Sungai Nyalo Koto XI Tarusan mengikuti kegiatan, para guru dapat mengetahui lebih dalam lagi tentang metode gamifikasi serta menguasai bagaimana cara menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat serta kemampuan literasi dan numerasi siswa.



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu kebijakan terbaru adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada fleksibilitas dalam pembelajaran, penguatan kompetensi dasar, serta peningkatan literasi dan numerasi sebagai fondasi utama. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Namun, implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan literasi dan numerasi masih menghadapi sejumlah tantangan. Pertama, masih rendahnya minat baca dan pemahaman numerasi di kalangan peserta didik. Data menunjukkan bahwa banyak siswa Indonesia masih memiliki tingkat literasi dan numerasi yang rendah berdasarkan hasil PISA (Programme for International Student Assessment). Kedua, metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa. Banyak peserta didik merasa bahwa materi literasi dan numerasi kurang menarik dan sulit dipahami. Ketiga, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru secara mandiri.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan strategi inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Karena Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan dampak globalisasi. Di era di mana informasi mudah diakses melalui internet, tantangan baru muncul dalam upaya meningkatkan minat baca di kalangan anak-anak dan remaja. Terlebih lagi, tren instant gratification atau kepuasan instan yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat memengaruhi minat anak-anak untuk membaca dan berpartisipasi dalam program literasi. Artikel ini akan menjelaskan bagaimana pendampingan program literasi dan numerasi bagi guru SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan, yang mengintegrasikan elemen gamifikasi, dapat menjawab tantangan-tantangan ini.

Sungai Nyalokoto XI Tarusan, sebuah desa yang terletak di pedalaman Sumatra Barat, adalah salah satu lokasi yang menarik untuk difokuskan dalam upaya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Terletak di daerah yang terpencil dan memiliki akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan, pendampingan dan pelatihan bagi guru di SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan menjadi sangat penting.

Solusi dan Target

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan mengintegrasikan gamifikasi dalam program literasi dan numerasi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. literasi dan numerasi merupakan aspek kunci yang perlu ditingkatkan karena keterampilan ini menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman yang kuat terhadap berbagai mata pelajaran. Dalam upaya mendukung peningkatan literasi dan numerasi bagi guru SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan, pendekatan gamifikasi menjadi salah satu solusi yang menarik. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar. Dengan menerapkan prinsip-prinsip gamifikasi, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa mereka.

Artikel ini akan membahas pendampingan program literasi dan numerasi bagi guru SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan melalui pendekatan gamifikasi. Kami akan menguraikan langkah-langkah yang telah kami lakukan dalam upaya meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran di sekolah ini. Selain itu, kami juga akan menyajikan hasil dan dampak dari program ini terhadap guru dan siswa, serta bagaimana hal ini berkontribusi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Dengan artikel ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang bermanfaat tentang pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung bagi guru dan siswa di daerah terpencil, serta kontribusi positif dalam memajukan pendidikan di Indonesia menuju masa depan yang lebih cerah dan inklusif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru dari SMPN 6 Sungai Nyalo Koto XI Tarusan. Kegiatan ini dilaksanakan di nagari Sungai Nyalo Mudiak Aia, Tarusan pada tanggal (). Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu sebagai berikut :

Tahap Pertama Persiapan

Tahapan pertama berupa persiapan dan sosialisasi yang dilakukan pada mitra terkait dengan kegiatan pendampingan literasi dan numerasi. Sosialisasi ini dibicarakan dengan Wali Nagari Sungai Nyalo bernama Ibu Ressi Amra, S.Sos. terkait dengan waktu pelaksanaan dan teknis pelaksanaan kegiatan serta sasaran penting yang menjadi poin utama dalam pelatihan ini.

Tahap Kedua Perencanaan

Perencanaan berkaitan dengan penentuan pakar dan narasumber dalam kegiatan tersebut. Pakar yang ahli dibidangnya serta yang mampu melakukan pendampingan dalam menerapkan literasi dan numerasi melalui gamifikasi.

Tahap Ketiga Pelaksanaan

Tahapan terakhir yang dilaksanakan adalah pelaksanaan kegiatan yang berupa pendampingan program literasi dan numerasi melalui gamifikasi, serta produk yang dihasilkan oleh guru-guru dalam pelatihan ini berupa pemilihan jenis gamifikasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Dalam program pengabdian pada masyarakat ini, mitra diharapkan dapat berpartisipasi. Mitra akan berpartisipasi dalam pendampingan program literasi dan numerasi melalui gamifikasi. Selain itu mitra juga menyusun produk berupa pemilihan jenis gamifikasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Dengan begitu informasi yang di dapatkan dari narasumber dapat langsung dipraktekan pembuatan. Selain itu, mitra juga menggunakan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik.

Pelaksanaan akan dievaluasi dengan ketercapaian target luaran yang telah dipaparkan. Monitoring dan evaluasi pelaksanaan program pendampingan program literasi dan numerasi melalui gamifikasi dilakukan melalui observasi, pemberian kuesioner terkait pendampingan, serta pendampingan pada mitra setelah kegiatan ini berlangsung. Evaluasi selanjutnya adalah tentang publikasi ilmiah di jurnal nasional, artikel pada media masa/elektronik dan video kegiatan. Dengan ini, diharapkan mitra dapat berkembang lebih maju sesuai dengan target yang ingin dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara tatap muka pada hari Sabtu tanggal 09 September 2023. Kegiatan pengabdian yang berupa pendampingan Pendampingan program literasi dan numerasi melalui pendekatan gamifikasi ini dilaksanakan di SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Sekolah SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan yaitu Bapak Drs. Arbais M.Pd. Selanjutnya, kegiatan pengabdian ini diawali dengan penyampaian sambutan dari Ibu Prof.Dr.Siti Fatimah, M.Pd selaku pembina kegiatan pengabdian. Dalam sambutannya Ibu Prof.Dr.Siti Fatimah, M.Pd menyampaikan ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan para guru SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan atas semangatnya untuk mengikuti kegiatan pendampingan ini. Beliau juga menyampaikan harapannya untuk para guru, semoga dengan adanya kegiatan pengabdian ini dapat menambah pengalaman dan memberikan pengetahuan baru kepada para guru yang dapat di implementasikan dalam proses belajar dan mengajar di dalam kelas.



Gambar 1. pembukaan oleh Kepala Sekolah SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan yaitu Bapak Drs. Arbais M.Pd.

Setelah acara dibuka dan sambutan dari pembina pengabdian, selanjutnya peserta diberikan materi terkait Pendampingan program literasi dan numerasi melalui pendekatan gamifikasi dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka. Penyampaian materi disampaikan oleh dua narasumber yaitu Bapak Firza, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Zacky Farid Luthfi, S.Pd., M.Pd. Pemaparan materi dimoderatori oleh Ibu Elfa Michellia Karima, S.Pd., M.Pd. yang juga merupakan ketua pelaksana kegiatan pengabdian.



Gambar 2. Pemberian materi oleh Bapak Firza, S.Pd., M.Pd.

Selanjutnya, setelah sesi penyampaian materi narasumber juga membuka sesi diskusi dantanya jawab dengan para peserta. Disukusi cukup berjalan dengan baik, peserta juga turut aktif dalam diskusi tersebut. Ketika diskusi berlangsung, beberapa guru menyampaikan keluhan terkait kesulitannya untuk dapat mengimpelemntasikan program tersebut kepada para siswa. Hal paling utama yang menjadi hambatan adalah letak geografis sekolah dan pemukiman rumah siswa yang ada di pesisir pantai. Keadaan tersebut sering kali menjadi faktor rendahnya minat belajar siswa dan ketertinggalan pengetahuan serta informasi dibandingkan siswa yang berada di kota besar. Dengan adanya keluhan tersebut, narasumber memberikan semangat kepada guru untuk dapat terus memberikan ilmu nya kepada para siswa di SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan dengan mengimplementasikan perogram literasi dan numerasi melalui metode gamifikasi ini.



Gambar 3. Diskusi tanya jawab antara narasumber dengan para peserta

Adapun hasil evaluasi kegiatan pengabdian ini diantaranya : 1). Kegiatan pendampingan kepada guru ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai rencana ; 2). Terdapat 12 gru yang hadir pada kegiatan ini dan sebagian besar peserta aktif dalam diskusi ; 3). Para peserta telah memahami bagaimana cara pengeimplementasian program literasi dan numerasi melalui metode gamifikasi kepada para siswa.

Adanya kegiatan pengabdian ini telah menunjukkan bahwa pendampingan program literasi dan numerasi melalui pendekatan gamifikasi membuktikan diri sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi dan numerasi di SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan. Pendekatan ini menghadapi beberapa tantangan utama dalam pendidikan saat ini, seperti kecenderungan anak-anak untuk mencari kepuasan instan dan dampak globalisasi serta kemajuan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi, program ini mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan berinteraksi, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong kreativitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Selain itu, program ini memberikan solusi terhadap tantangan kepuasan instan dengan memberikan penghargaan segera atas pencapaian dalam pembelajaran. Ini membantu memindahkan perhatian siswa dari hiburan digital yang segera kepada investasi waktu dalam literasi dan numerasi yang lebih mendalam.

KESIMPULAN

Implementasi Kurikulum Merdeka dalam program literasi dan numerasi menghadapi tantangan, terutama dalam menarik minat belajar siswa. Gamifikasi menjadi solusi inovatif yang

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan memanfaatkan Pendampingan program literasi dan numerasi melalui pendekatan gamifikasi adalah langkah yang cerdas dalam mendukung pendidikan di era modern. Program ini membantu mengatasi tantangan-tantangan penting dalam pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk sukses dalam dunia yang semakin terhubung dan kompleks. Dengan berlanjutnya implementasi program ini, diharapkan akan terus ada peningkatan dalam pemahaman dan minat baca siswa di SMPN 6 Sungai Nyalokoto XI Tarusan, serta kontribusi positif terhadap pendidikan di seluruh wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis Gamifikasi iLearning Berbasis Teknologi Blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79-85.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- Fauzan, R. (2019, May). Pemanfaatan gamification Kahoot. it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 254-262)*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Hassan, L., & Hamari, J. (2019). Gamification of e-participation: A literature review.
- Indra, K., & Rahadyan, A. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas XI dalam Penyelesaian Soal Tipe AKM pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Didactical Mathematics*, 3(2), 84-91.
- Irawan, E., Aristiawan, A., & Rokmana, A. W. (2021). Analisis Tingkat Penalaran Peserta Didik SMP dalam Memecahkan Masalah Soal Evaluasi Berbasis Literasi Numerasi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 333-342.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, R., Yuntiaji, D. A., Safitri, D. A., & Lukman, H. S. (2021). Gamifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 55-69.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228.
- Nashirulhaq, N., Nurzaelani, M. M., & Raini, Y. (2022). Pentingnya kemampuan dasar literasi dan numerasi di jenjang pendidikan smp. *PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 1(2), 118-122.
-

- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. Paris: OECD Publishing.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279-291.
- Sari, D. R., Lukman, E. N. A., & Muharram, M. R. W. (2021). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Geometri pada Asesmen Kompetensi Minimum-Numerasi Sekolah Dasar. *Fondatia*, 5(2), 153-162.
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.