

UPAYA PENGUATAN LITERASI DAN NUMERASI PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI ERA GADGET

Sri Rahma Dewi Saragih¹, Muhammad Ridho Sambas², Hazli Azwar Hasibuan³, Dita Niarti⁴, Dhea Rasti Br.Damanik⁵, Fatimah⁶, Yulia Havalza Panjaitan⁷, Nella Putri⁸, Uswatun Hasanah⁹, Yulia Rahma¹⁰, Hera Meiarfi Marpaung¹¹

Program Studi Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan
e-mail : saragihsrirahmadewi@gmail.com¹, ridhovivo038@gmail.com², azihhasibuan16@gmail.com³, ditaniarti15@gmail.com⁴, dhearealme5@gmail.com⁵, fatimahsimangunsong005@gmail.com⁶, yulia.panjaitan09@gmail.com⁷, nellaputri0107@gmail.com⁸, uwa270211@gmail.com⁹, rahmayulia317@gmail.com¹⁰, heramarpaung112@gmail.com¹¹

ABSTRAK

Upaya penguatan literasi dan numerasi pada anak sekolah dasar di era gadget yang merupakan usaha penting yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Indonesia berada sangat jauh tertinggal dari beberapa negara yang memiliki tingkat literasi yang jauh lebih tinggi. Pemerintah dan juga pihak terkait seperti (Sekolah, Perguruan Tinggi, Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan dan Orang Tua) harus ikut berperan serta dalam upaya penguatan literasi dan numerasi bagi peserta didik dan juga bagi pendidik di Indonesia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan literasi dan numerasi dilakukan dengan program berbentuk seminar pendidikan. Metode yang digunakan adalah metode seminar. Upaya yang dilakukan dalam seminar ini berjalan sangat baik dan menghasilkan pemahaman yang relevan kepada seluruh peserta bahwa literasi sangatlah penting di era gadget yang saat ini sedang mendominasi dan merasuki semua kalangan yang ada.

Kata Kunci : Era Gadget, Literasi, Numerasi

ABSTRACT

Efforts to strengthen literacy and numeracy in elementary school children in the gadget era are important efforts that can be made to improve the quality of Human Resources (HR). Indonesia is very far behind several countries that have much higher literacy levels. The government and related parties such as (Schools, Universities, Education Quality Assurance Institutions and Parents) must participate in efforts to strengthen literacy and numeracy for students and also for educators in Indonesia. Therefore, to improve literacy and numeracy, a program in the form of educational seminars is carried out. The method used is the seminar method. The efforts made in this seminar went very well and resulted in a relevant understanding for all participants that literacy is very important in the gadget era which is currently dominating and permeating all existing groups.

Keywords : Gadget Era, Literacy, Numeracy

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan setiap individu tumbuh dan mengembangkan potensi dan sumber daya yang dimilikinya. Di era globalisasi, pendidikan sangatlah penting dan menjadi prioritas karena peserta didik harus menghadapi tantangan globalisasi. Melalui pendidikan

diharapkan peserta didik dapat mempersiapkan diri dengan baik dalam menghadapi tantangan globalisasi. Pendidikan di era globalisasi mengedepankan keterampilan analitis dan pemecahan masalah. Teknik pembelajaran yang diterapkan dapat mendorong penemuan-penemuan baru dan pemikiran imajinatif. Dalam pendidikan abad 21, peserta didik harus memiliki 4 keterampilan antara lain keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, keterampilan membangun hubungan dan memperluas koneksi melalui komunikasi, serta keterampilan kreatif, kebaruan, dan keterampilan bekerja sama. Siswa dapat mempelajari keempat keterampilan tersebut melalui pemahaman dan penerapan keterampilan literasi dalam pembelajaran.

Di era digital ini (yang menjadi salah satu ciri abad ini). Literasi merupakan faktor yang berkontribusi terhadap proses globalisasi. Kemajuan dari waktu ke waktu dan pengajaran literasi harus konsisten. Khususnya bagi generasi Milenial yang sering disebut dengan generasi digital. Di era digital, diperlukan dukungan berupa pengetahuan yang mendalam dan berjangka panjang. Dirancang dan diproduksi sesuai dengan proses yang tepat. Tingkat melek huruf harus ditingkatkan untuk mencapai masyarakat yang berpengetahuan, kritis dan terbuka, yang mencakup standar penulisan yang tinggi, pemikiran kritis dan penggunaan teknologi. Terkait dengan kutipan di atas, literasi berperan penting dalam mendorong kreativitas dan imajinasi manusia. Oleh karena itu, tingkat pendidikan menjadi faktor penting dalam pengembangan karakter masyarakat Indonesia (Ginting, 2020).

Pada tahun 2011, UNESCO menyatakan bahwa literasi digital merupakan soft skill yang memadukan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, berpikir kritis, kreatif, dan menginspirasi sebagai pesaing digital. Selain itu juga mencakup kemampuan menggunakan telekomunikasi, informasi dan teknologi. Mengembangkan budaya literasi digital akan membantu masyarakat menggunakan media digital dengan cara yang konstruktif, unik dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Di era globalisasi, banyak kejahatan digital yang sering terjadi, seperti penyebaran hoax yang bertujuan untuk mencuri data. Dengan literasi digital, siswa tidak akan menemui permasalahan provokasi, penipuan bahkan kecurangan. Dengan literasi digital, siswa akan lebih mudah meningkatkan pengajaran di sekolah melalui media pembelajaran digital.

Pembangunan literasi dapat dicapai dengan membudayakan literasi secara adil dan menyenangkan melalui pendidikan yang menyenangkan, berkelanjutan, dan dalam lingkungan yang menganut nilai-nilai kebaikan dalam seluruh aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang sehat, baik di sekolah maupun di masyarakat, dengan mengembangkan tempat belajar, jumlah dan potensi peserta didik, meningkatkan kualitas guru dan tenaga kependidikan, serta merevitalisasi seluruh satuan pendidikan yang tersebar di seluruh Indonesia. Untuk mencapai hal ini, penguatan koordinasi antara Negara, orang tua dan masyarakat tidak bisa ditawar-tawar lagi. Keterbatasan sarana fisik dan prasarana pembelajaran serta globalisasi menjadi tantangan yang apabila tidak dikelola dengan baik dan hati-hati dapat mengikis nilai-nilai luhur dan kearifan lokal masyarakat suku bangsa Indonesia (Menteri Pendidikan dan Pembangunan Kebudayaan, 2017).

Numerasi merupakan salah satu kemampuan siswa, selain literasi, yang diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui rencana asesmen nasional sebagai bukti implementasi Kermendikbud No.23 tahun 2015. Disampaikan oleh Maulidina & Hartatik (2019) siswa dengan kemampuan numerasi yang tinggi dapat menggunakan berbagai macam bilangan atau simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah, mampu menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel, diagram, dan lain-lain serta dapat menerapkan informasi ini untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, dapat dengan mudah dikatakan bahwa matematika numerik

adalah kapasitas yang dimiliki setiap individu berupa keterampilan, kemampuan menerapkan ide-ide matematika untuk menemukan solusi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan mudah dan mudah. Oleh karena itu, membaca, menulis (Literasi) dan berhitung (Numerasi) sangatlah penting bagi siswa abad ini.

Berdasarkan jurnal pengabdian kepada masyarakat sebelumnya oleh Erni Rawati Sibuea, dkk yang berjudul “Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak” menjelaskan bahwa hubungan antara membaca dapat membantu dalam mengurangi penggunaan gadget dengan memberikan sosialisasi kepada orang tua agar selalu mengarahkan anak-anak untuk lebih giat membaca dan anak dengan memperlihatkan beberapa video dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan serta dapat mendampingi anak dalam kegiatan belajarnya menggunakan gadget (Siregar et al., 2023).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada anak sekolah dasar di era gadget pada anak kelas VI.

METODE

Program pengabdian penguatan kemampuan literasi dan numerasi di era gadget menargetkan seluruh siswa kelas VI UPTD SDN 014672 Desa Tanjung Alam dilaksanakan pada 27 September 2023. Kegiatan ini dilakukan bertajuk metode seminar dimana seluruh peserta melakukan kegiatan diskusi untuk mendapatkan informasi. Kegiatan seminar ini dilakukan oleh dua pemateri yaitu pemateri pertama adalah Lis Supiatman, S.Pd., M.Hum dan pemateri kedua yaitu Sri Rahma Dewi Saragih, S.Pd., M.Pd, yang membahas dan mengupas masalah-masalah yang terkait dengan literasi dan numerasi di era gadget untuk memberikan upaya penguatan pentingnya literasi dan numerasi bagi semua peserta yang mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa KKNT-MBKM FKIP UNA 2023 Desa Tanjung Alam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, maka hasil yang diperoleh dengan melalui seminar pendidikan yang bertema “Upaya Penguatan Literasi dan Numerasi pada anak usia Sekolah Dasar di Era Gadget” memberikan dampak yang baik terhadap peserta seminar. Mereka jadi bisa menambah pemahaman terkait dampak apa saja yang bisa di timbulkan dari gadget mulai dari dampak positif bahkan sampai dengan dampak negatifnya. Dengan seminar ini, para siswa kelas 6 di UPTD SDN 014672 Desa Tanjung Alam yang menjadi peserta

Seminar mengetahui dampak bahaya penggunaan gadget yang berlebihan seperti kerusakan pada penglihatan, tidak pandai dalam mengatur waktu, menjadi malas untuk belajar, jarang bergaul dengan teman sebaya, bahkan gangguan jiwa. Dengan adanya seminar ini juga mereka bisa memberi tahu kepada teman-teman mereka yang lain dan kerabat sekeluarga mereka akan bahaya gadget jika dimainkan tanpa adanya pantauan dari orang tua mereka sendiri. Peserta juga bisa sharing dengan kegiatan sehari-harinya yang menggunakan gadget berlebihan dengan pemateri sehingga mereka mendapatkan trik untuk menggunakan gadget dengan baik untuk meningkatkan literasi dan numerasi mereka dan dapat mengatur waktu dalam menggunakan gadget.



Pembahasan seminar terkait Penguatan Literasi dan Numerasi Pada Anak Sekolah Dasar di Era Gadget ini juga jika mereka memanfaatkannya dengan baik mereka bisa menghasilkan sesuatu yang baru, dan mereka lebih luas tahu mengenai apa yang terjadi di berbagai negara. Karena itu pada seminar ini pemateri memaparkan berapa aturan yang wajib dilakukan pada saat bermain gadget:

1. Batas waktu dalam bermain gadget hanya 1 sampai 2 jam, jika lebih dari batas waktu yang ditentukan maka akan menimbulkan beberapa dampak negatif salah satunya adalah penglihatan akan menjadi berkurang.
2. Dalam bermain gadget harus dipantau oleh orang tua atau orang dewasa yang bisa mengarahkan ke hal-hal yang positif.
3. Di larang bermain gadget di atas jam 10 malam, karena itu adalah waktu untuk beristirahat agar ke esok harinya mereka merasa segar bugar karena jadwal istirahat mereka yang tepat.
4. Sangat tidak diperbolehkan bermain gadget pada saat di atas kendaraan atau pada saat berjalan di jalan raya, karena akan menimbulkan efek sangat berbahaya salah satunya bisa saja mereka di rampok atau tersenggol kendaraan lain.

Dalam seminar ini juga selain hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain gadget pemateri juga menjelaskan dampak apa saja yang bisa ditimbulkan dalam bermain gadget mulai dari positif dan yang negatif. Dampak positif yang ditimbulkan jika bermain gadget dengan baik dan sesuai dengan aturan:

1. Para anak tersebut bisa lebih tahu berita-berita terbaru mulai dari dalam negeri bahkan sampai dengan luar negeri yang bisa mereka lihat diberbagai aplikasi.
2. Mereka bisa menghasilkan uang dari gadget tersebut. Contohnya seperti buat konten di channel mereka sendiri, atau mereka menjual barang-barang online yang bisa menghasilkan keuntungan besar bagi mereka.
3. Mereka bisa mengerjakan tugas dengan mudah dengan mencari berbagai informasi-informasi diberbagai aplikasi.
4. Dengan adanya gadget tersebut mereka bisa memudahkan dalam memberikan kabar kepada orang tu mereka masing-masing.
5. Dapat menciptakan sesuatu yang terbaru karena termotivasi dengan hal-hal positif yang mereka lihat.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain gadget yang tidak benar dan tidak sesuai dengan aturan:

1. Mereka jadi lupa waktu dan dapat menimbulkan rasa malas yang berlebihan.
2. Menjadi kepribadian yang cuek yang tidak mau tahu apa yang terjadi disekitarnya.
3. Penglihatan mereka yang semakin hari semakin tidak bagus.
4. Dapat merusak sistem otak yang dapat bertarung pada pola pikir mereka.
5. Dapat mengakibatkan kelumpuhan badan serta gangguan jiwa karena melihat hal-hal yang tidak positif.



Gambar 2. Pemateri Memaparkan Penjelasan

Setelah dijelaskan secara rinci terkait tentang dampak-dampak yang ditimbulkan dalam bermain gadget diharapkan para peserta seminar bisa melakukan hal-hal baik yang telah didapat pada acara seminar ini. Karena bukan hanya untuk anak-anak saja bahkan orang dewasa pun wajib waspada jangan sampai terlena dengan gadget tersebut. Walaupun ukurannya kecil tapi pengaruh yang ditimbulkan dari bermain gadget ini sangatlah besar. Tetap ikuti aturan agar bisa terhindar dari hal-hal yang bisa merugikan diri sendiri.

Acara seminar ini juga selain memberikan dampak positif dan negatif juga memberikan motivasi kepada mereka agar mereka bisa menjadi anak-anak yang melek terhadap kemajuan teknologi. Mereka diajarkan bagaimana bisa menciptakan sesuatu yang berharga yang pastinya berharga dan menjadi keuntungan bagi mereka. Serta mereka diajarkan bahwa dengan gadget ini bisa membantu mereka jika mereka memiliki masalah, contohnya seperti pembullying di sekolah mereka bisa merekam kejahatan- kejahatan teman mereka dimana yang nantinya akan dilihat orang ribuan orang dan pastinya akan mendukung dia dan membalasnya sehingga kedepan harinya tidak ada lagi pembullying serta kenakalan- kenakalan lagi. Dengan acara seminar ini juga bisa mengajarkan mereka untuk tampil percaya diri di media publik dan dengan adanya seminar ini juga kita bisa mengambil bahwa tidak ada yang rugi bermain gadget jika kita bisa mengatur dan melihatnya dengan baik sesuai dengan aturan.



Gambar 3. Foto Bersama Seluruh Peserta yang Hadir

Literasi merupakan elemen penting dalam memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan terbaik untuk berhasil dalam studi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses, menggunakan, menafsirkan dan menghubungkan informasi dan proposisi matematika untuk memenuhi kebutuhan matematika dalam berbagai situasi di masa depan. Numerasi berarti menggunakan matematika secara percaya diri dan efektif untuk memenuhi kebutuhan

hidup sehari-hari.

Oleh karena itu, literasi dan numerasi penting dalam membantu seseorang memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk sukses dalam hidup. Meningkatkan literasi dan numerasi dapat membantu siswa menjalani kehidupan yang memuaskan dan menyenangkan serta menjadi individu yang energik dan berpengetahuan.

KESIMPULAN

Masih rendahnya tingkat literasi dan numerasi di Indonesia menjadi tantangan yang dihadapi dunia pendidikan, khususnya bagi pelajar. Pelajar harus dibekali dengan kemampuan literasi dan numerasi yang baik agar mampu bersaing dengan negara lain di era serba kemudahan seperti sekarang ini.

Di era gadget atau teknologi digital seperti sekarang ini, informasi sangat mudah disebarkan dan dikumpulkan tanpa ada batasan.

Hal ini menyebabkan perkembangan teknologi terus menjadi bahan inovasi. Pengetahuan literasi dan numerasi yang kokoh saat ini merupakan perlindungan terbaik dalam dunia pendidikan dari kesalahan dan ketertinggalan. Dengan berupaya memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa dapat dengan bijak mengetahui dampak positif dan negatif dari perangkat yang mereka gunakan.

SARAN

Dari pembahasan diatas disarankan bahwa program pengabdian dalam peningkatan literasi dan numerasi dapat dilakukan secara berkelanjutan agar dapat memberikan hasil dalam peningkatan literasi siswa sesuai dengan yang diharapkan. Terutama peran guru sebagai pendamping di sekolah dan peran orang tua sebagai pendamping siswa ketika di rumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam hal ini penulis penulis banyak memperoleh bantuan yang sangat berguna dan bermanfaat dari beberapa pihak yang terkait. Kegiatan ini tidak akan terlaksana tanpa adanya kerja sama dari pihak-pihak yang terlibat. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih atas segala kepercayaan, bantuan dan kontribusi yang telah dipercayakan kepada penulis. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat yaitu:

1. Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulisan artikel ini dapat selesai.
2. Bapak Lis Supiatman, M. Hum. Selaku pemateri dalam acara seminar yang telah dilaksanakan.
3. Ibu Sri Rahma Dewi Saragih, S.Pd., M.Pd. Selaku pemateri dalam acaraseminar yang telah dilaksanakan dan juga selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) KKNT-MBKMDesa Tanjung Alam.
4. Ibu Sapridawati Hasibuan, S.Ag., M.M. Selaku Kepala Sekolah UPTD SDN 014672 Desa Tanjung Alam yang telah mendukung penuh acara seminar yang telah dilaksanakan.
5. Ibu Sulasmi. Selaku Kepala Desa Tanjung Alam yang telah mendukung penuh untuk terselenggaranya acara seminar ini.
6. Seluruh siswa kelas VI UPTD SDN 014672.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Sevima. (2020, Oktober 14). *Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip*. Dipetik Oktober 2, 2023, dari Sevima: <https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/>.
- Aryani, I., Nadia, R., Susanti, M., Musriandi, R., Irfan, A., Anzora, A., ... & Maulida, M. (2022). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Unaya*, 3(2), 37- 41.
- Daroin, A. D., Santoso, O.V. K., Pranidia, D.M. A., & Halimah, L. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 19-25.
- Gerakan Literasi Nasional. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gufran Gufran, Imran Mataya. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 4(2), 2020.
- Jannah Roikhanatul, Rizka Nur Oktaviani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7(2), 123-138, 2022.
- Putri, K. (2018, Desember 6). *Apa itu teknologi? Sejarah dan Pengertian Teknologi*. Dipetik Oktober 4, 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/teknologi.id/amp/insight/apa-itu-sejarah-dan-pengertian-teknologi/>
- Santoso Gunawan, Muhammad Nur Syahroni Hidayat, Masduki Asbari (2023). Transformasi Literasi Informasi Guru Menuju Kemandirian Belajar. *Jurnal pendidikan Transformatif* 2(1), 100-106, 2023.
- Siregar, R. K., Sibuea, E. R., & Siregar, S. U. K. M. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 118–124. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i3.306>
- Suwarno (2021, Juli 17). *Pentingnya keterampilan Literasi dan Numerasi*. Dipetik Oktober 6, 2023, dari <https://pgsd.binus.ac.id/2021/07/17/pentingnya-keterampilan-literasi-dan-numerasi/>