



## Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran *Game Flash Card* untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Negeri Sumberejo

Argik Fitroh Magfiroh<sup>1\*</sup>, Rika Agustin Puspitasari<sup>2</sup>, Wadhatsu Somadiya<sup>3</sup>  
Annita Mahmudah<sup>4</sup>, Arian Yusuf Wicaksono<sup>5</sup> Didik Puji Wahyono<sup>6</sup>, Sri Yaumi<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan, Lamongan  
\*argikfitroh123@gmail.com

### Abstract

*The Flashcard Game is a game that uses a number of cards measuring 25x30 cm which are written on letters of the alphabet and numbers with attractive designs and colors so that they can attract students' interest in playing the Flashcard Game. Specifically, the aim of this community service activity is to investigate the level of effectiveness of the literacy and numeracy program implemented at the selected school, namely Sumberejo State Elementary School. This service uses a learning method using flashcard game media. Implementing Flashcard Games to increase students' learning motivation in reading and arithmetic.*

**Keywords:** Flash Cards, Learning Media, Literacy, Numeracy.

### Abstrak

*Game Flashcard adalah game yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 25x30 cm yang bertuliskan huruf abjad dan angka dengan desain dan warna yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk bermain Game Flashcard. Secara khusus tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyelidiki tingkat efektivitas program literasi dan numerasi yang diterapkan pada sekolah pilihan, yakni SD Negeri Sumberejo. Pengabdian ini menggunakan metode pembelajaran dengan media game flashcard. Mengimplementasikan Game Flashcard untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membaca dan berhitung.*

**Kata kunci:** Flash Card, Media Pembelajaran, Literasi, Numerasi

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar peserta didik yang aktif untuk mengembangkan potensi diri, serta kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, hal ini dinyatakan dalam undang-undang tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003. Secara luas pendidikan memiliki arti yaitu suatu hal terpenting dalam kehidupan manusia, dapat disimpulkan bahwa manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya.

Pendidikan dimaksud sebagai wadah untuk membina, mendidik, dan memajukan pola pikir bangsa Indonesia agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berilmu, disiplin, bertaqwa kepada Tuhan YME serta mempunyai dedikasi yang tinggi dalam melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa (Lazwardi, 2017). Keterbatasan pendidikan serta

Received September 30, 2023; Revised Oktober 20, 2023; Oktober 27, 2023

\*Corresponding author, e-mail address

rendahnya tingkat keterampilan dalam literasi maupun numerasi merupakan suatu masalah yang cukup rumit di masyarakat.

Peran pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing secara sehat, apalagi Indonesia saat ini mulai memasuki era revolusi industri 5.0. Era revolusi industri 5.0 mempunyai kebutuhan utama yakni mampu menguasai materi tentang literasi terpadu dan numerasi. Secara kontekstual literasi dan numerasi bermakna kemampuan individu dalam hal membaca, menulis, berbicara, menghitung bahkan memecahkan permasalahan yang ditemui (Rahma: 2021). Dalam memaksimalkan penguasaan tersebut perlu dibuat sebuah terobosan di bidang pendidikan, salah satunya kegiatan pengabdian masyarakat di ranah pendidikan, khususnya di daerah Lamongan, Jawa Timur.

Program-program pengabdian masyarakat telah mendapatkan pengakuan sebagai sarana untuk mengatasi hambatan-hambatan di bidang pendidikan. Program ini sering kali dilaksanakan dalam kolaborasi dengan lembaga pendidikan, LSM, dan masyarakat setempat, bertujuan untuk memberikan dukungan, sumber daya, dan layanan tambahan untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. Selain itu, integrasi teknologi dalam inisiatif tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar, mengatasi keterbatasan geografis, dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan sumber daya.

Beberapa guru kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Dimana dalam pendidikan media pembelajaran instrumen yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Bahkan, ada salah satu guru di sekolah tersebut mengaku terkadang sulit dalam membedakan siswa yang kesulitan belajar dengan siswa normal pada umumnya, sehingga dalam proses pembelajaran guru-guru lebih sering menggunakan buku paket dari pada media pembantu lainnya, karena ada beberapa guru yang mengalami kesulitan tersebut dan kami tim pelaksana turun secara langsung ke dalam kelas-kelas menemukan 5 siswa dari 14 siswa kelas 4 ada yang belum bisa membaca dan berhitung, bahkan ada satu siswa ada yang belum mengenal huruf abjad sama sekali. Dari permasalahan yang tim pelaksana temukan di lapangan, kami berdiskusi dengan guru-guru di SD Negeri Sumberejo untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat sebuah media pembelajaran yang cocok untuk para siswa yaitu media pembelajaran *flashcard*. Ternyata, sebagian guru sudah ada yang mengenal media pembelajaran *flashcard*, tetapi itu hanya sebagian kecil yang paham dan menerapkan media *flashcard* dalam pembelajaran bagi siswa dengan kesulitan belajar (*disleksia*) dalam mengenal huruf dan kata. Media pembelajaran *flashcard* ini sangat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, oleh karena itu media *flashcard* dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di SD. Hal tersebut mengingat karena proses ilmu pengetahuan lainnya akan lebih mudah dipahami siswa ketika kegiatan literasi dan numerasi awal telah dipahami oleh siswa.

Setelah permasalahan yang sudah dijelaskan di atas adapun tujuan secara khusus dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyelidiki tingkat efektivitas program literasi dan numerasi yang diterapkan pada sekolah pilihan, yakni SD Negeri Sumberejo. Dengan melakukan analisis komprehensif terhadap literatur yang ada, pengumpulan data empiris, dan pemeriksaan studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengetahuan di bidang pendidikan dan memberikan rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pendidik, dan pemangku kepentingan untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan dalam peningkatan keterampilan literasi

maupun numerasi. SD Negeri Sumberejo menjadi sekolah penempatan yang dipilih oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat dengan acuan nilai raport pendidikan yang rendah khususnya literasi dan numerasi. sarana dan prasarana sekolah juga mempengaruhi, dilihat secara rinci dari keadaan sekolah yang memiliki kondisi kebersihan ruang kelas kurang terjaga, alat kebersihan serta tempat sampah juga terbatas. Alat tulis dalam kelas juga terbatas. Papan tulis di beberapa kelas masih kurang layak. Buku-buku yang di dalam kelas juga tidak terawat dan tidak tertata dengan rapi.

## METODE

Bentuk kegiatan pengabdian ini yaitu pengembangan Media Pembelajaran *Game Flash Card* untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Negeri Sumberejo. Pengembangan media pembelajaran yaitu, bentuk utama dari kegiatan ini.

Digunakannya bentuk metode yang telah disebutkan dalam paragraf sebelumnya yaitu, pengembangan media pembelajaran. maka metode pengabdian yang pelaksana gunakan yaitu metode pembelajaran dengan media *game flashcard*. segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Metode ini digunakan karena tim pelaksana menemukan adanya siswa kelas 4 yang belum bisa membaca dan berhitung.

- **Persiapan**

Dari kondisi peserta didik serta permasalahan yang berada pada SD Negeri Sumberejo dapat dilaksanakan kegiatan *game flashcard*, persiapan yang dilakukan selama 1 bulan mulai tanggal 20 Februari s/d 20 Maret 2023. perancangan program, deadline pelaksanaan, sasaran peserta didik, deadline akhir pencapaian tujuan,

- **Pelaksanaan program**

Tahap pelaksanaan program merupakan kegiatan inti dari kegiatan pengabdian ini. pada tahap ini pelaksana melakukan pembelajaran kepada para siswa khususnya kelas 4. kami melaksanakan metode ini ketika waktu mata pelajaran bahasa indonesia dan biasanya, dilakukan diawal maupun diakhir proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Flashcard untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa kelas 4 SDN Sumberejo melalui media pembelajaran yang inovatif. Setelah melakukan observasi dan uji kemampuan siswa, pelaksana dapat mengidentifikasi masalah dan merencanakan program atau kegiatan untuk memperbaiki masalah tersebut, berikut tabel pemaparannya:

**Tabel 1.** Pelaksanaan Program

<b>Identifikasi Masalah</b>	<b>Rencana program</b>
Terdapat 5 dari 14 siswa kelas 4 belum bisa membaca dan berhitung.	1 Siswa kelas 4 dibagi menjadi 2 kelompok, terdiri dari kelompok yang sudah terampil dalam membaca dan berhitung dan kelompok yang belum memiliki keterampilan membaca dan berhitung. Langkah tersebut dilakukan bertujuan agar pengajar mampu melihat langsung kemampuan siswa yang sebenarnya dan mengamati

	<p>perkembangannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.</p> <p>2. Mengimplementasikan Game Flashcard untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membaca dan berhitung. <i>Game Flashcard</i> adalah <i>game</i> yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 25x30 cm yang bertuliskan huruf abjad dan angka dengan desain dan warna yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk bermain <i>Game Flashcard</i>. Hadirnya <i>Game Flashcard</i> diharapkan mampu meningkatkan rangsangan otak siswa agar lebih mudah mengenal huruf dan angka.</p> <p>3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pengembangan media yaitu Game Flashcard untuk menciptakan pembelajaran bervariasi dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
<p>Rendahnya tingkat konsentrasi siswa kelas 4</p>	<p>1. Melakukan kegiatan Ice Breaking di sela-sela waktu pembelajaran mengingat bahwa siswa hanya dapat berkonsentrasi 10-15 menit agar siswa dapat kembali fokus untuk menerima pembelajaran.</p>

Langkah pertama yang pelaksana lakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam membaca dan menulis. Pelaksana meminta siswa untuk membaca sebuah percakapan pada teks bacaan yang sudah disiapkan oleh pelaksana.



**Gambar 1.** Menguji keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa

Hasil dari uji kemampuan tersebut dapat ditarik kesimpulan dan memberikan beberapa tindakan bagi siswa yang belum lancar membaca akan dibentuk satu kelompok khusus untuk melatih keterampilan literasi dan numerasi saja. Terdapat 5 siswa yang perlu adanya bimbingan dan perhatian khusus serta memberikan motivasi pentingnya keterampilan numerasi dan literasi dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari.. pada proses pembelajaran diberikan secara khusus seperti menggunakan media pembelajaran *flashcard*, hal ini supaya siswa dapat merespon pembelajaran yang menyenangkan. Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, **bukan** data mentah, serta **bukan** dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjudul, dan seterusnya.

Dalam kegiatan pembelajaran penting untuk dilakukan uji coba pelaksanaan belajar tujuannya agar seorang guru dapat mengetahui keterampilan yang dimiliki siswa sejauh mana, dan lebih memperhatikan aspek yang dibutuhkan oleh siswa karena pada dasarnya pembelajaran tidak bisa di sama ratakan, karena hasilnya saja dapat berbeda.

Dalam kurun waktu tiga bulan melaksanakan observasi kepada siswa. Peneliti dapat melihat progres keterampilan literasi dan numerasi. Berikut pemaparannya pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Implmentasi Pelaksanaan Program

Pelaksanaan Program	Hasil Pelaksanaan Program
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa kelas 4 dibagi menjadi 2 kelompok, terdiri dari kelompok yang sudah terampil dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa yang kurang keterampilan membaca dan menulis telah menunjukkan adanya</li> </ul>

<p>membaca dan berhitung dan kelompok yang belum memiliki keterampilan membaca dan berhitung. Langkah tersebut dilakukan bertujuan agar pengajar mampu melihat langsung kemampuan siswa yang sebenarnya dan mengamati perkembangannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif</p>	<p>perkembangan, walaupun belum secara signifikan. Siswa yang sudah terampil membaca dan menulis pun dapat terus mengembangkan potensi akademiknya untuk menunjang pembelajaran pada jenjang berikutnya. Dua kelompok siswa saling bekerja sama dan mendukung satu sama lain agar tidak terjadi kasus perundungan pada siswa yang belum memiliki keterampilan membaca dan menulis, siswa juga menjadi tutor sebaya antar siswa.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengimplementasikan <i>Game Flashcard</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membaca dan berhitung. <i>Game Flashcard</i> adalah <i>game</i> yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 25x30 cm yang bertuliskan huruf abjad dan angka dengan desain dan warna yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk bermain <i>Game Flashcard</i>. Hadirnya <i>Game Flashcard</i> diharapkan mampu meningkatkan rangsangan otak siswa agar lebih mudah mengenal huruf dan angka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui <i>Game Flashcard</i> yang diterapkan kepada siswa, mampu melatih keterampilan motoriknya. Melalui media, seperti <i>Game Flashcard</i> dapat membantu siswa untuk mendapat gambaran tentang huruf yang dilihat dan dibacanya (asosiasi). Tujuannya untuk menguatkan proses ingatan siswa tentang huruf.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pengembangan media yaitu <i>Game Flashcard</i> untuk menciptakan pembelajaran bervariasi dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran yang telah dirancang membantu pengajar untuk pematangan konsep dan kompetensi capaian siswa pada proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan <i>Ice Breaking</i> di sela-sela waktu pembelajaran mengingat bahwa siswa hanya dapat berkonsentrasi 10-15 menit agar siswa dapat kembali fokus untuk menerima pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timbulnya rasa cepat bosan yang terjadi saat proses pembelajaran dan adanya distraksi pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan <i>ice breaking</i> untuk membangkitkan semangat siswa. Kegiatan tersebut dilakukan berulang untuk mengembalikan fokus siswa, sehingga <i>ice breaking</i></li> </ul>

	sangat diperlukan pada saat kegiatan pembelajaran.
--	--

## **DISKUSI**

Pelaksanaan program inovasi permainan *Flashcard* di SD Negeri Sumberejo memuat beberapa aspek yaitu aspek literasi membaca, menulis, menghitung dan numerasi membaca, menghitung, menulis. Hasil dari uji kemampuan tersebut dapat ditarik kesimpulan dan memberikan beberapa tindakan bagi siswa yang belum lancar membaca akan dibentuk satu kelompok khusus untuk melatih keterampilan literasi dan numerasi saja. Terdapat 5 siswa yang perlu adanya bimbingan dan perhatian khusus serta memberikan motivasi pentingnya keterampilan numerasi dan literasi dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran diberikan secara khusus seperti menggunakan media pembelajaran *flashcard*, hal ini supaya siswa dapat merespon pembelajaran yang menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil pengabdian masyarakat yakni berdampak pada peningkatan pemahaman pentingnya literasi dan numerasi di SD Negeri Sumberejo, selain itu pula berpotensi meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik yang terpilih di sekolah penempatan, sesuai sasaran serta kebutuhan SD Negeri Sumberejo. Program literasi dan numerasi yang disajikan dari kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Kampus Mengajar adalah implementasi media pembelajaran yang menarik bernama "*Game Flashcard*". *Game Flashcard* adalah *game* yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 25x30 cm yang bertuliskan huruf abjad dan angka dengan desain dan warna yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk bermain *Game Flashcard*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pihak yang terkait dalam kegiatan ini disampaikan ucapan terimakasih, terutama pada Kepala Sekolah SD Negeri Sumberejo dan seluruh warga sekolah yang memberikan kemudahan akses dalam proses kegiatan pengabdian masyarakat pada program Kampus Mengajar. Selanjutnya, untuk pihak yang berada pada Institut Teknologi Dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan yang telah mendukung baik pelaksanaan kegiatan ini serta memudahkan dalam penyusunan jurnal pengabdian masyarakat.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aliyyah, R. R., Rahmawati, R., Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah kerja nyata: pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663-676.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Sopwanudin, I. (2019). Manajemen Pemasaran Pondok Pesantren Berbasis Program Pengabdian Masyarakat. *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 4(2), 78.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.