



**PENGGUNAAN MEDIA KREATIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
LITERASI DAN NUMERASI SISWA DESA WAWATU**

***THE USE OF CREATIVE MEDIA IN IMPROVING LITERACY AND NUMERACY SKILLS
OF WAWATU VILLAGE STUDENTS***

**La Ndia^{1*}, Kodirun², Mustamin Anggo³, Zamsir⁴, La Masi⁵, Arvyaty⁶, Hasnawati⁷, Rahmad
Prajono⁸, La Misu⁹, Mohamad Salam¹⁰, Wa Ode Indrawati¹¹**

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Halu Oleo, Kendari,
Indonesia

1* landia@uho.ac.id

Article History:

Received: May 05th, 2026

Revised: June 10th, 2026

Published: June 15th, 2026

Abstract: *This community service activity is titled "The Use of Creative Media in Improving Literacy and Numeracy Skills of Wawatu Village Students." The activity was conducted at the Sultra Island Care (SIC) Learning Community, Wawatu Village, North Moramo District, South Konawe Regency, Southeast Sulawesi Province. Partner problems identified were: (1) children in the community had not mastered literacy and numeracy concepts in mathematics, and (2) children had never been introduced to creative mathematics media. The method consisted of teaching, mentoring, and guidance. The activity adopted the "Play With Math: Serunya Belajar Matematika" concept with six types of creative media: Mathqurium, Gastik Bilangan, Congklak Kali Bagi, Fishing for Count, Tebak Kata dan Gambar, and Ultimath. The activity was attended by 51 participants from early childhood (PAUD) through junior high school (SMP) levels. Results showed significant improvement in children's literacy and numeracy skills.*

Keywords: *Creative Media,
Literacy, Numeracy,
Mathematical Games,
Community Service*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjudul "Penggunaan Media Kreatif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Desa Wawatu". Kegiatan dilaksanakan di Komunitas Belajar Sultra Island Care (SIC) Desa Wawatu, Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah: (1) anak-anak belum mahir tentang konsep literasi dan numerasi matematika, dan (2) anak-anak belum pernah diperkenalkan Media Kreatif matematika. Metode kegiatan berupa pengajaran, pendampingan, dan pembimbingan dengan mengusung konsep "Play With Math: Serunya Belajar Matematika" melalui enam jenis Media Kreatif: Mathqurium, Gastik Bilangan, Congklak Kali Bagi, Fishing for Count, Tebak Kata dan Gambar, dan Ultimath. Kegiatan diikuti oleh 51 peserta dari jenjang PAUD hingga SMP. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi anak-anak.

Kata Kunci: Media Kreatif, Literasi, Numerasi, Permainan Matematika, Pengabdian Masyarakat.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikator penting dalam pendidikan dasar adalah kemampuan literasi dan numerasi. Literasi merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi teks dalam berbagai bentuk guna mengembangkan pengetahuan dan potensi diri. Sementara numerasi adalah kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ayu & Syukur, 2023). Kemampuan literasi dan numerasi tidak hanya menjadi dasar keberhasilan siswa dalam mata pelajaran tertentu, melainkan juga menjadi fondasi dalam pengembangan pola pikir logis, analitis, dan kritis (Aswita et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di Desa Wawatu, Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan, ditemukan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum lancar membaca, belum mampu mengeja dengan baik, serta mengalami kesulitan dalam memahami instruksi tertulis. Sebagian siswa juga mengalami miskonsepsi terhadap konsep dasar bilangan bulat dan kesulitan dalam menyelesaikan operasi matematika sederhana.

Masalah ini tidak dapat diselesaikan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang monoton. Anak-anak perlu diberikan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan menyenangkan agar dapat terlibat secara aktif (Trinova, 2012). Penggunaan media kreatif dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dan literasi dasar (Anggraeni et al., 2024; Fitriatunnisa et al., 2024).

Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian dari Universitas Halu Oleo menghadirkan pendekatan pembelajaran inovatif yang dikemas dalam program bertema "Play With Math: Serunya Belajar Matematika". Program ini dirancang untuk mengenalkan konsep dasar matematika dan keterampilan membaca dalam bentuk permainan dan aktivitas kreatif bagi anak-anak di Komunitas Belajar Sultra Island Care (SIC) Desa Wawatu.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Komunitas Belajar Sultra Island Care (SIC) Desa Wawatu, Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara, berjarak $\pm 28,5$ km dari kampus FKIP Universitas Halu Oleo. Waktu pelaksanaan berlangsung dari bulan April hingga Juni 2025 dengan 51 peserta dari jenjang PAUD hingga SMP.

Metode kegiatan terdiri atas tiga tahap utama: (1) Persiapan, meliputi diskusi rencana kerja, observasi lokasi, penyusunan modul ajar, dan pembuatan media permainan; (2) Pelaksanaan, berupa sosialisasi konsep Media Kreatif Matematika, pelatihan, dan pendampingan langsung; dan

(3) Monitoring dan Evaluasi, melalui wawancara terbatas serta pemberian tugas pengembangan mandiri. Metode sosialisasi program meliputi ceramah, diskusi, wawancara, dan praktik lapangan. Peserta dibagi menjadi tujuh kelompok sesuai jenis permainan yang diberikan, kemudian saling membelajarkan antar kelompok.

HASIL

1. Jenis Media Kreatif yang Dikembangkan

Terdapat dua kategori Media Kreatif: (1) Media Pembelajaran: Mathqurium, Gastik Bilangan, dan Congklak Kali Bagi; dan (2) Game: Fishing for Count, Tebak Kata dan Gambar, serta Ultimath.

a. Mathqurium

Mathqurium (Math Aquarium) adalah media pembelajaran berbentuk akuarium matematika untuk anak-anak PAUD dan kelas 1 SD. Anak-anak menghitung objek dalam gambar (ikan, bintang laut), lalu menyusun huruf dan angka berdasarkan jumlah yang ditemukan sehingga dapat mengenal angka 1-15 sekaligus mengenal huruf penyusun nama angka.



Gambar 1. Ilustrasi Mathqurium

b. Gastik Bilangan

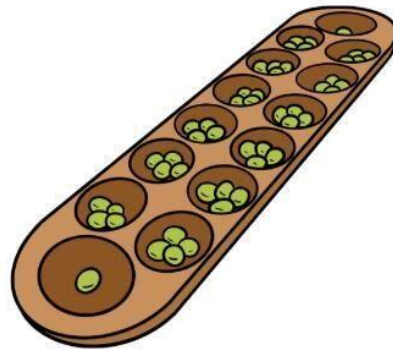
Gastik Bilangan (Gantungan Stik Bilangan) adalah media inovatif untuk membantu siswa memahami operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Stik berwarna hijau melambangkan bilangan positif dan stik berwarna oranye melambangkan bilangan negatif. Ditargetkan untuk siswa kelas 6 SD hingga kelas 1 SMP.



Gambar 2. Media Gastik Bilangan

c. Congklak Kali Bagi

Congklak Kali Bagi memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai media memperkenalkan konsep perkalian dan pembagian secara konkret. Untuk perkalian 2×3 , peserta didik memasukkan 3 batu ke dalam 2 lubang. Untuk pembagian $6 \div 2$, peserta membagi 6 batu secara merata ke dalam 2 lubang.



Gambar 3. Media Congklak Kali Bagi

d. Fishing for Count

Fishing for Count adalah permainan peran sebagai nelayan kecil di mana anak-anak belajar berhitung dan mengenal angka serta huruf melalui aktivitas memancing. Terdiri dari dua babak: menangkap ikan sambil menjumlahkan (Babak 1) dan menjual hasil tangkapan sambil mengurangi (Babak 2).



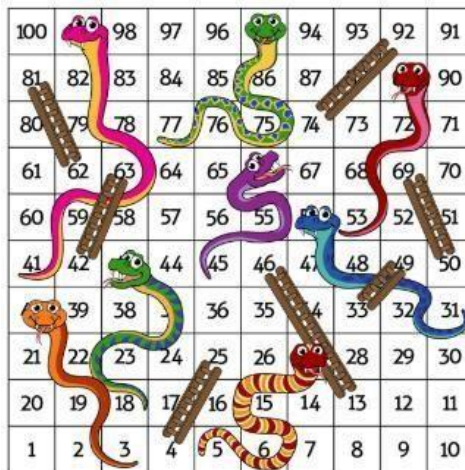
Gambar 4. Alur Permainan Fishing Count

e. Tebak Kata dan Gambar

Game Tebak Kata melatih kemampuan kosakata, berpikir cepat dan logis, serta konsentrasi. Dimainkan oleh 2 orang: satu pemberi petunjuk dan satu penebak. Game Tebak Gambar melatih kreativitas dan kemampuan berpikir visual dengan menghubungkan gambar ke arti kata. Keduanya merupakan sarana pengembangan literasi yang menyenangkan.

f. Ultimath (Ular Tangga Literasi Matematika)

Ultimath adalah permainan edukatif papan yang dimodifikasi dari ular tangga. Peserta tidak hanya berpindah kotak, tetapi juga harus menyelesaikan soal matematika pada kotak tertentu. Permainan ini melatih numerasi, literasi matematis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Dimainkan oleh empat orang per kelompok.



Gambar 5. Papan Permainan Ultimath

2. Sosialisasi dan Pelaksanaan Media Kreatif Matematika

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Minggu, 4 Mei 2025, di Komunitas Sultra Island Care (SIC) Desa Wawatu, Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan. Kegiatan dibuka resmi oleh Kepala Desa Wawatu dan dihadiri 51 anak-anak serta pengajar komunitas.



Gambar 6. (Kiri) Pembukaan Kegiatan oleh Kepala Desa Wawatu; (Kanan) Sosialisasi Konsep Media Kreatif Matematika



Gambar 7. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Kegiatan

PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Media Mathqurium

Anak-anak mampu mengikuti prosedur penggunaan media dengan baik. Mereka dapat mengamati gambar dalam "akuarium matematika", menjawab soal berhitung sederhana, dan menyusun huruf nama angka seperti S-A-T-U, D-U-A, T-I-G-A hingga S-E-P-U-L-U-H. Antusiasme anak-anak sangat tinggi dan media ini terbukti efektif dalam mengenalkan konsep angka secara konkret dan visual, mendukung pembelajaran numerasi dan literasi dasar secara terpadu.



Gambar 8. Anak-anak Melaksanakan Media Mathqurium

2. Hasil Pelaksanaan Media Gastik Bilangan

Pelaksanaan dilakukan 2-3 kali pertemuan. Anak-anak sangat antusias karena ini adalah pengalaman baru bagi mereka. Setelah seluruh rangkaian kegiatan, diperoleh hasil belajar yang meningkat dalam memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Anak-anak sudah dapat menggunakan logikanya sendiri tanpa harus terus menggunakan media fisik, menandakan internalisasi konsep yang berhasil.



Gambar 9. Pendampingan Media Gastik Bilangan

3. Hasil Pelaksanaan Media Congklak Kali Bagi

Penggunaan Media Congklak memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam matematika, khususnya pada materi operasi hitung dan pola bilangan. Aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta diskusi antar siswa kelas 6 SD dan SMP. Beberapa siswa bahkan meminta agar pembelajaran serupa dilakukan di pertemuan berikutnya.

4. Hasil Pelaksanaan Game Fishing for Count

Tema memancing yang dekat dengan kehidupan anak-anak pesisir Wawatu berhasil meningkatkan keterlibatan mereka. Interaksi fisik dengan alat pancing mainan dan replika ikan memberikan pengalaman belajar yang nyata dan berbeda dari pembelajaran pasif di kelas. Tawa riang dan semangat peserta membuktikan keakraban permainan ini dengan keseharian anak-anak pesisir.



Gambar 10. Anak-anak Melaksanakan Game Fishing for count

5. Hasil Pelaksanaan Game Tebak Kata dan Gambar

Kegiatan berlangsung sederhana namun bermakna, diikuti peserta dari jenjang SD dan SMP. Setelah beberapa kali pertemuan, kemampuan anak-anak dalam mengenal dan menyebutkan gambar serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari menunjukkan peningkatan signifikan. Mereka lebih cepat merespon, lebih percaya diri, dan mulai memahami konsep sederhana secara kontekstual.



Gambar 11. Pendampingan Tim Pengabdian dalam Kegiatan Permainan

6. Hasil Pelaksanaan Game Ultimath

Permainan Ultimath diikuti oleh 10 peserta. Suasana berlangsung seru dan menyenangkan dengan peserta yang antusias dan aktif. Keterampilan siswa dalam penjumlahan dan pengurangan menunjukkan peningkatan. Meskipun beberapa siswa masih kesulitan dengan perkalian dan pembagian, permainan berhasil menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan memotivasi siswa untuk lebih menyukai matematika.



Gambar 12. Peserta Bermain Game Ultimath

KESIMPULAN

Kegiatan "Play With Math: Serunya Belajar Matematika" berhasil meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak-anak Desa Wawatu melalui enam jenis Media Kreatif: Mathqurium, Gastik Bilangan, Congklak Kali Bagi, Fishing for Count, Tebak Kata dan Gambar, serta Ultimath. Sebanyak 51 peserta dari jenjang PAUD hingga SMP menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka, menyusun huruf, melakukan operasi bilangan bulat, serta berpikir logis dan kritis. Kegiatan mendapat sambutan positif dari peserta, fasilitator, dan masyarakat setempat.

Disarankan agar program serupa dapat diterapkan di wilayah lain dengan permasalahan literasi dan numerasi yang serupa, dengan dukungan berbagai pemangku kepentingan seperti pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan komunitas lokal agar keberlanjutan program dapat terjamin.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Halu Oleo, Kepala Desa Wawatu, seluruh pengajar dan anak-anak Komunitas Belajar Sultra Island Care (SIC) Desa Wawatu, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- 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.
- Aswita, D., Nurmawati, M. P., Salamia, M. S., Sarah, S., Saputra, S., & Ismail, N. M. (2022). Pendidikan literasi: Memenuhi kecakapan abad 21. Penerbit K-Media.
- Ayu, N., & Syukur, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Literasi Numerasi pada Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa SD Negeri Tanrara. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3106–3121.

- Fitriatunnisa, R., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2024). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Congklak Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4(1), 422–433.
- Purna, T. H., Prakoso, C. V., & Dewi, R. S. (2023). Pentingnya karakter untuk pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 192–202.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta'lim Journal*, 19(3), 209–215.
- Zaini, Z., Akbar, A., & Nugroho, A. (2023). Literasi dan Numerasi dengan Media Kreatif 3 Dimensi (3D) di Yayasan Uswatun Hasanah Bontang. *Abdimas Universal*, 5(2), 270–277.