

Peningkatan Literasi Siswa SD melalui Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sebagai Inovasi Persiapan ANBK

Yuni Rhamayanti¹, Haritsah Hammamah Harahap², Siti Meutia Sari³

^{1,2}Dosen pend. Matematika FKIP Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, Indonesia

³Dosen pend. Bahasa Inggris FKIP Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, Indonesia

EMAIL: yunirhamayantiugnp@gmail.com¹, haritsahhammamah@gmail.com², sitimeutiasari87@gmail.com³

ABSTRACT

This community service program aims to enhance elementary school students' literacy through the innovation of the Digital Interactive Quiz "Ayo Belajar" as preparation for the Computer-Based National Assessment (ANBK). The background of this program is the low literacy skills and reading interest among students at SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, as well as the limited access to digital learning media for ANBK preparation. Using a service learning approach, the program involved the development of the "Ayo Belajar" Digital Interactive Quiz aligned with ANBK-style questions, followed by dissemination and intensive training sessions for teachers and students. The results showed a significant improvement in students' literacy scores, from a pre-test average of 70.0 to a post-test average of 92.0, with a gain score of 0.73 (classified as high). Positive responses from students (83.5%) and teachers (85.6%) indicated the effectiveness of this media in creating engaging learning experiences and supporting ANBK preparation. This innovation plays a crucial role in providing efficient and effective digital learning tools, fostering student independence, and contributing to the improvement of basic education quality.

Keywords : *Digital Literacy , Interactive Quiz, ANBK*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi siswa SD melalui inovasi Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sebagai persiapan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Latar belakang program ini adalah rendahnya kemampuan literasi dan minat baca siswa di SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, serta terbatasnya akses ke media pembelajaran digital untuk persiapan ANBK. Melalui pendekatan service learning, kegiatan ini melibatkan perencanaan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ yang disesuaikan dengan soal ANBK, dilanjutkan dengan sosialisasi dan pelatihan intensif bagi guru dan siswa. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai literasi siswa, dari rata-rata pretes 70.0 menjadi postes 92.0, dengan gain 0.73 (klasifikasi tinggi). Respons positif dari siswa (83.5%) dan guru (85.6%) mengindikasikan efektivitas media ini dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan membantu persiapan ANBK. Inovasi ini sangat penting dalam menyediakan sarana belajar digital yang efisien dan efektif, mendorong kemandirian siswa, dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Kata Kunci : *Literasi Digital, Kuis Interaktif, ANBK*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan esensial dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kompetitif, dan berakhhlak mulia. Di tengah pesatnya laju globalisasi dan kemajuan teknologi, literasi telah menjadi fondasi fundamental bagi setiap individu untuk beradaptasi dan berkembang [1]. Konsep literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis konvensional, melainkan telah meluas mencakup literasi digital, numerasi, dan kemampuan berpikir kritis [2], [3]. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar (SD) masih bergumul dengan pemahaman literasi dasar, bahkan kesulitan dalam melakukan operasi hitungan sederhana seperti perkalian, penjumlahan, dan pembagian [4]. Situasi ini diperparah oleh rendahnya minat baca siswa, yang mengakibatkan pengetahuan mereka menjadi dangkal dan hanya sebatas informasi yang didengar, jauh dari kondisi pembelajaran yang optimal [5], [6]. Faktor-faktor lain seperti perbedaan kondisi fisik atau tantangan belajar spesifik juga dapat memperburuk kesulitan yang dialami anak [7]. Permasalahan literasi yang mendalam ini menuntut intervensi dan inovasi signifikan dalam proses pembelajaran [8], [9]. Bimbingan belajar muncul sebagai salah satu solusi efektif untuk menjembatani kesenjangan kemampuan literasi siswa. Melalui bimbingan ini, potensi, minat, dan kecerdasan anak dapat lebih mudah teridentifikasi dan dikembangkan secara optimal [10]. Pendekatan ini tidak hanya menguatkan literasi secara manual, tetapi juga melalui pendekatan digital, yang sangat relevan mengingat urgensi literasi digital di era modern ini [11].

Selain itu, bimbingan belajar turut berperan dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemberian soal-soal yang dirancang secara strategis [12], [13]. Oleh karena itu, bimbingan belajar merupakan bentuk bantuan pembelajaran di luar jam sekolah yang sangat

dibutuhkan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami literasi [14], [15]. Prioritas utama dari kegiatan ini adalah memberikan bimbingan yang intensif dan disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Mengatasi ketidakmampuan anak dalam aspek literasi ini menjadi tujuan fundamental dari solusi inovatif yang diusulkan. Menyadari kompleksitas permasalahan literasi, upaya kolaboratif menjadi kunci keberhasilan [16], [17].

Dalam kerangka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sebuah tim solid dibentuk dengan fokus pada pengajaran literasi, secara khusus membantu siswa yang menghadapi kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Sinergi lintas disiplin ilmu ini diharapkan mampu menyajikan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan holistik [18]. Penggabungan keahlian dari mahasiswa, dosen, dan guru sekolah dasar memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kaya, menyeluruh, dan mampu menjangkau berbagai aspek kebutuhan siswa baik dalam literasi, numerasi, maupun literasi digital. Sebagai mitra sasaran dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, yang berlokasi strategis di Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan. Sekolah ini memiliki visi mulia: "Terwujudnya Peserta Didik yang Cerdas Berakhhlak Mulia dan Cinta Lingkungan." Visi ini didukung oleh berbagai misi yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan, termasuk pelaksanaan pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), penciptaan lingkungan sekolah yang bernuansa religius, bersih, indah, dan nyaman, serta pembangunan kerja sama yang harmonis. Visi dan misi ini sejalan dengan komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi belajar siswa, serta menuntut para guru untuk mempersiapkan siswa secara maksimal dalam menghadapi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). ANBK

sendiri merupakan bentuk evaluasi modern yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam format ujian berbasis komputer [19][20]. Namun, meskipun memiliki visi dan misi yang kuat, SD Negeri 100208 Siamporik Dolok menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait dengan persiapan ANBK.

Hasil wawancara mendalam dengan Kepala Sekolah dan beberapa guru menunjukkan bahwa akses terhadap soal-soal latihan ANBK dari tahun-tahun sebelumnya masih sangat terbatas dan terikat pada jadwal yang ditetapkan pemerintah. Keterbatasan ini menghambat siswa dan guru dalam mengakses beragam jenis soal latihan yang diperlukan. Selain itu, ketergantungan yang tinggi pada buku-buku cetak memerlukan waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran dan persiapan ujian. Kondisi ini secara jelas mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi dalam persiapan ANBK yang lebih efisien dan efektif. Untuk menjawab tantangan tersebut dan mempersiapkan siswa secara optimal dalam menghadapi ANBK, diusulkan pengembangan dan implementasi Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Kuis ini dirancang tidak hanya untuk menyajikan soal-soal latihan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menilai kemampuan siswa secara otomatis, memungkinkan guru memantau perkembangan belajar siswa dengan lebih cepat dan akurat. Penggunaan kuis interaktif ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam membimbing siswa untuk menghadapi ANBK, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa yang belum pernah memperoleh pembelajaran berbantuan komputer atau Android dengan soal-soal ANBK sebelumnya. Tujuan utama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk meningkatkan hasil ANBK siswa kelas V SD Negeri No. 100208 Siamporik Dolok pada Tahun 2024. Secara berkelanjutan, program ini bertekad untuk menciptakan pendidikan berkualitas melalui bimbingan belajar yang inovatif, didukung oleh

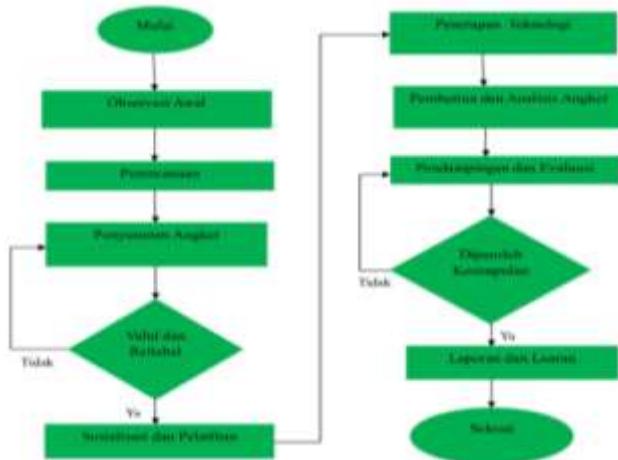
Kuis Interaktif Digital. Selama ini, siswa di sekolah tersebut belum memiliki pengalaman belajar dengan dukungan komputer atau Android yang berisi soal-soal ANBK dari tahun-tahun sebelumnya. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan berfungsi sebagai fasilitator penting dalam upaya peningkatan hasil ANBK siswa SD Negeri No. 100208 Siamporik Dolok pada tahun 2024.

Kegiatan pengabdian ini juga sangat relevan dengan semangat program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), khususnya inisiatif Kampus Mengajar yang menitikberatkan pada pengembangan literasi, numerasi, dan teknologi [21]. Kaitannya dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) universitas, program ini secara konkret memenuhi IKU 2, yaitu mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang berharga di luar kampus. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada IKU 3, di mana dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus, serta IKU 5, karena hasil karya dari pengabdian ini diharapkan akan diakui dan memberikan manfaat nyata bagi masyarakat. Fokus utama pengabdian ini adalah inovasi pendidikan yang menciptakan suasana kelas Student-Centered Learning berbasis IT. Dengan pendekatan ini, siswa akan menjadi poros utama dalam proses pembelajaran, dan teknologi akan dioptimalkan untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

II. METODE

Pendekatan yang diadopsi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah service learning [22]. Pendekatan ini secara inheren berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang dihadapi oleh mitra sekaligus memenuhi kebutuhan praktis siswa secara langsung. Strategi pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara komprehensif, mencakup tiga pilar utama: 1) membangun kedekatan emosional yang kuat dengan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman; 2) menjalin kerja sama yang erat dan efektif dengan orang tua

siswa sebagai mitra pendukung di rumah; dan 3) menjaga hubungan yang harmonis dan berkelanjutan dengan masyarakat setempat untuk memastikan keberlanjutan program. Program PKM ini akan diintegrasikan sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, dan akan dilaksanakan secara berkala serta berkelanjutan untuk memastikan dampak yang maksimal. Adapun tahapan metode kerja kegiatan ini meliputi:



Perencanaan: Tahap awal ini melibatkan tim dalam perumusan rencana komprehensif untuk pengembangan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Ini mencakup proses penyusunan soal-soal yang relevan dan sering muncul dalam ANBK tahun-tahun sebelumnya, perancangan angket respons siswa untuk mengukur efektivitas, serta desain teknis Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Dalam fase ini, pihak sekolah sebagai mitra akan berperan aktif dengan memberikan masukan berharga terkait instrumen soal ANBK, memastikan relevansi dan kesesuaian materi.

Sosialisasi: Pada tahap ini, tim akan berinteraksi langsung dengan mitra dan siswa. Tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman mendalam kepada mitra (guru dan kepala sekolah) mengenai program, sekaligus memperkenalkan program Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ secara awal kepada siswa sebagai sasaran utama pengabdian. Mitra akan berpartisipasi aktif dengan memfasilitasi tempat sosialisasi dan mendampingi pelaksanaan kegiatan, memastikan

kelancaran komunikasi dan penerimaan program.

Pelatihan: Tahap ini adalah inti dari transfer pengetahuan dan keterampilan. Pelatihan akan difokuskan pada penggunaan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Dua narasumber ahli akan diundang untuk menyampaikan materi secara sistematis dan melakukan demonstrasi praktis penggunaan aplikasi. Mitra, baik guru maupun siswa, akan berperan sebagai peserta pelatihan aktif, dengan dukungan fasilitas tempat dari pihak sekolah. Kegiatan pelatihan ini dijadwalkan selama dua hari kerja untuk memastikan pemahaman yang menyeluruh dan praktik yang memadai.

Penerapan Teknologi: Pada tahap ini, inovasi teknologi akan diimplementasikan secara langsung. Model pembelajaran yang digunakan adalah bimbingan belajar yang diperkaya dengan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ berbasis komputer atau Android. Mitra berpartisipasi aktif dengan memfasilitasi dan mengizinkan siswa untuk membawa perangkat mereka ke sekolah, memastikan siswa dapat berinteraksi langsung dengan teknologi yang disediakan.

Pendampingan dan Evaluasi: Tim PKM akan mengadakan kontrak belajar dengan siswa, sebuah kesepakatan untuk mendukung komitmen belajar. Setelah periode pendampingan, tim akan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengukur respons dan pengalaman mereka selama program bimbingan belajar dengan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Selain itu, evaluasi juga akan dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pihak mitra. Siswa diharapkan berpartisipasi aktif dan antusias dalam seluruh kegiatan pendampingan. Program ini akan dievaluasi secara sistematis melalui kegiatan monitoring pasca-implementasi. Tim PKM akan melakukan kunjungan ke lokasi untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan berjalan lancar dan sesuai dengan rancangan program bimbingan belajar. Hasil yang diharapkan dari bimbingan ini adalah peningkatan semangat belajar siswa, tersedianya sarana yang interaktif untuk bertanya dan belajar, serta perasaan

terbantu siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Analisis Data Angket: Untuk mengukur efektivitas program, analisis angket respons siswa dan guru akan menggunakan skala Likert. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, menggunakan rumus persentase:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Adapun kriteria tingkat respon pemahaman terhadap materi yang disampaikan berikut pada Tabel berikut [23] :

Persentase	Kriteria
81.26% – 100%	Sangat Baik
62.51% – 81.25%	Baik
43.76 % – 62.50 %	Cukup
25.00 % – 43.75 %	Kurang

Keberlanjutan Program: Setelah evaluasi, akan dilakukan refleksi mendalam terkait hasil monitoring dan evaluasi. Apabila ditemukan kesulitan yang dihadapi oleh masyarakat mitra, tim akan memberikan pendampingan secara mandiri pada tahapan yang dianggap sulit. Refleksi ini juga akan mencakup perhitungan rata-rata pretes dan postes untuk instrumen literasi, guna mengukur dampak program secara kuantitatif. Selanjutnya, hasil keseluruhan kegiatan akan disimpulkan, laporan pelaksanaan disusun secara komprehensif, dan luaran yang telah ditargetkan akan dipersiapkan untuk disebarluaskan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui enam tahapan sistematis: perencanaan, sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Proses pelaksanaan kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan

SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, yang berakreditasi B, berlokasi di Kabupaten Tapanuli Selatan, berjarak sekitar 9.30 km dari lokasi tim PKM. Tim PKM melakukan observasi awal di sekolah ini setelah mendapatkan izin, yang dilakukan melalui wawancara. Hasil observasi pada Juli 2024 menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa masih rendah karena minimnya media pembelajaran yang memadai. Selain itu, upaya pembelajaran tambahan untuk meningkatkan literasi siswa terhambat oleh kondisi ekonomi masyarakat sekitar, karena bimbingan belajar di luar sekolah memerlukan biaya yang tinggi. Guru juga menghadapi keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi literasi, sehingga pembelajaran seringkali kurang tuntas.



Setelah observasi dan analisis situasi mitra, tim merancang Kuis Interaktif Digital 'Ayo Belajar'. Rancangan kuis ini dapat diakses melalui tautan: <https://wordwall.net/resource/78384004>.

Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 30 September – 01 Oktober 2024. Kegiatan ini meliputi pembuatan Kuis Interaktif Digital 'Ayo Belajar', serta sosialisasi mengenai pentingnya literasi kepada siswa melalui

pelatihan. Sosialisasi ini melibatkan narasumber yang kompeten dalam materi literasi dan teknologi.

Pelatihan

Setelah sosialisasi, kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 30 September – 01 Oktober 2024. Acara ini dihadiri oleh Kepala Sekolah SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, 10 orang guru, 3 tenaga kependidikan, dan 18 siswa. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi pentingnya literasi dan informasi mengenai ANBK oleh narasumber, dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’.



Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi dalam pengabdian ini diwujudkan melalui Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’. Siswa diberikan tautan untuk

mengerjakan soal-soal literasi menggunakan perangkat komputer/Android mereka.

Pendampingan dan Evaluasi

Dalam tahap ini, dilakukan evaluasi melalui penyebaran angket respons kepada siswa dan guru terkait pelatihan dan sosialisasi Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’.

Respons Siswa: Data respons siswa terhadap Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata keseluruhan respons siswa mencapai 83.5%, yang masuk dalam kategori Sangat Baik berdasarkan kriteria ketuntasan penilaian. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital cenderung memberikan respons positif dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik[24].

No	Pernyataan	Perse
1	Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ bermanfaat menambah wawasan saya.	80%
2	Bahasa yang digunakan pada Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ mudah saya pahami.	80%
3	Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ membantu saya menjawab soal literasi	82%
4	Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ mudah dipahami	82%
5	Setelah menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ saya lebih mudah dalam memahami materi literasi	85%
6	Informasi pada Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ mudah dipahami	85%
7	Petunjuk pada Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sangat jelas, sehingga memudahkan saya menggunakanya.	84%
8	Tampilan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sangat bagus sehingga saya mudah mempelajarinya	84%
9	Saya tertarik menjawab soal materi literasi melalui Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sehingga belajar ini lebih mudah dan efisien dalam segi waktu	86%
10	Saya antusias menjawab soal menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	86%
11	Saya lebih tekun belajar setelah menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	82%

	Belajar'	
12	Kemudahan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ membuat saya dapat menerapkannya dengan cepat	84%
13	Saya tidak menyontek pada saat menjawab soal menggunakan aplikasi Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	84%
14	Saya lebih berhati-hati menjawab soal dengan menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	85%
15	Saya menjawab soal menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ dengan baik	85%
16	Saya menyampaikan tanggapan jika tim PKM memberikan pertanyaan seputar Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	82%
	Total Respon Siswa	83.5%

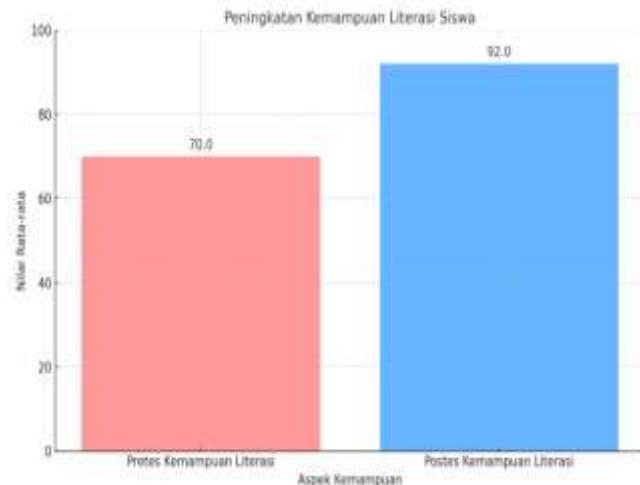
Respons Guru : Analisis respons guru juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan total rata-rata keseluruhan 85.6%. Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ ini, berdasarkan respons siswa, sangat membantu guru dalam mengevaluasi hasil ujian siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa aplikasi kuis interaktif memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi yang efisien dan efektif [25].

No	Pernyataan	Perse
Materi Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi literasi menggunakan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	86%
2	Kesesuaian gambar dengan materi	85%
3	Kejelasan uraian materi literasi	85%
4	Keruntutan penyajian	86%
Total		85.5%
Standar Penyajian		
5	Kemenarikan tampilan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	88%
6	Pemberian motivasi kepada siswa dalam menjawab soal-soal yang disajikan	86%
7	Keinteraktifan media dengan siswa	84%
8	Keefektifan waktu penyajian materi	85%
9	Peningkatan kualitas pembelajaran	84%
Total		85.4%
Standar Bahasa		

10	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik	86%
11	Kemudahan memahami arti pada istilah	86%
12	Kesesuaian Bahasa yang digunakan	84%
13	Kemudahan tulisan untuk dibaca	86%
Total		85.5%
Tampilan Aplikasi		
14	Jenis font dan size font	88%
15	Komposisi warna yang digunakan	82%
16	Kejelasan gambar dan huruf yang disajikan sesuai	86%
17	Kemudahan penggunaan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’	88%
Rata-rata		86.0%
	Rata-rata Keseluruhan	85.6%

Keberlanjutan Program

Setelah evaluasi, dilakukan refleksi terkait hasil monitoring dan evaluasi. Hasil monitoring yang dilakukan melalui pretes dan postes menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa.



Grafik peningkatan kemampuan literasi siswa berdasarkan nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 70.0 menjadi 92.0, dengan nilai gain sebesar 0.73 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Ini secara kuat menunjukkan bahwa penggunaan Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Dengan demikian, Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ pada materi

literasi sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri kelas V sebagai inovasi persiapan ANBK.

IV. KESIMPULAN

Program PKM ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan literasi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar (SD). Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan kolaboratif, program ini telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks siswa. Selain itu, minat baca anak-anak juga mengalami peningkatan yang menggembirakan, menjadi fondasi penting bagi perkembangan akademik dan personal mereka di masa depan.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, termasuk Kepala Sekolah, guru-guru, orang tua, dan masyarakat. Kolaborasi yang erat antara tim pengabdian masyarakat dan seluruh pemangku kepentingan telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung. Hal ini menegaskan bahwa upaya meningkatkan literasi anak bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga memerlukan partisipasi aktif dari keluarga dan seluruh elemen masyarakat.

Sebagai saran untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang, Kuis Interaktif Digital ‘Ayo Belajar’ sebaiknya dilengkapi dengan video pembelajaran. Fitur ini akan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mereka dapat merespons pengalaman belajar dengan lebih mudah dan cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Graha Nusantara (UGN) Padangsidimpuan, Panitia KKL UGN Padangsidimpuan Tahun 2024, serta Kepala Sekolah, guru-guru, dan siswa SD Negeri No. 100208 Siamporik Dolok yang telah menjadi peserta aktif kegiatan ini dan

memberikan waktu serta kesempatan, sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh pihak atas perhatian dan dukungan yang tak ternilai selama proses penyelesaian PKM ini. Semoga semua upaya ini berdampak positif, penuh makna, dan membawa keberkahan. Salam literasi dan semangat dedikasi!

REFERENSI

- [1] A. Fikri, A. N. U. Rahman, and D. Wildania, “Urgensi Literasi Digital Dalam Membangun Karakter Siswa di Era Media Sosial,” *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 2, pp. 3899–3905, 2025.
- [2] F. Y. Liriwati *et al.*, “Pendidikan literasi,” 2024.
- [3] E. R. Dewi, S. Samudi, H. Hasmirati, S. Sujariati, and A. S. I. i Hartawat, “Pengelolaan Digitalisasi Belajar Melalui Literasi Terpadu,” *J. Train. Community Serv. Adpertisi*, vol. 3, no. 2, pp. 36–45, 2023.
- [4] “IKHTIYARIYAH, Hanatun.”
- [5] “FAJRI, Muhammad.”
- [6] S. Wahyuni, G. Febriansyah, S. S. Karimaliana, and D. Jasrial, *Metodologi Pendidikan Bahasa*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- [7] M. Rahmawati and F. Roshayanti, “Analisis kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf (studi pada siswa kelas IV sekolah dasar),” *Ainara J. (Jurnal Penelit. Dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 5, no. 2, pp. 165–171, 2024.
- [8] Y. Dinihari, Z. Rafli, and E. Boeriswati, “INOVASI BAHAN AJAR LITERASI: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern,” *EDUPEDIA Publ.*, pp. 1–191, 2025.
- [9] W. Audia and I. Mastoah, “Strategi inovatif dalam meningkatkan literasi dan numerasi

- siswa sekolah dasar di era digital,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 1, pp. 86–91, 2024.
- [10] “PRASETYA, Ikrama, et al.”
- [11] D. S. Nurjanah, U. D. Masithoh, and R. A. Zulfaidah, “Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan di Era Revolusi Society 5.0 Termasuk Pemanfaatan ICT pada Pendidikan,” *J. Tonggak Pendidik. Dasar J. Kaji. Teor. dan Has. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 99–109, 2024.
- [12] M. F. Ansel and N. Pawe, “Pengaruh Bimbingan Belajar Orangtua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 301–312, 2021.
- [13] A. Amir, “Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar di Pedesaan,” *J. Indones. Mengabdi*, vol. 5, no. 2, pp. 55–62, 2023.
- [14] R. Hendrawati, B. Ismanto, and A. Iriani, “Pengembangan website bimbingan belajar di sekolah dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1401–1408, 2021.
- [15] E. A. Silitonga, M. R. Simanjuntak, and T. N. Sipayung, “Pelatihan Peningkatan Kemampuan Literasi-Numerasi Siswa Sekolah Dasar Sebagai Implementasi Kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 3,” *Madaniya*, vol. 3, no. 3, pp. 623–636, 2022.
- [16] R. E. Cynthia and H. Sihotang, “Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 31712–31723, 2023.
- [17] S. Syarifuddin, D. Maryani, U. Salsabilah, and M. Marisa, “Pendampingan Literasi dan Numerasi Siswa SDN Inpres Tawali Wera Kabupaten Bima melalui Metode Tutor Sebaya dan Berbantuan Media Gambar,” *Bima Abdi J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–57, 2024.
- [18] J. Musfah, *Pendidikan holistik: pendekatan lintas perspektif*. Prenada Media, 2012.
- [19] Y. M. L. Malaikosa and S. D. Permata, “Implementasi ANBK Terhadap Kesiapan Mental Peserta Didik,” *Educ. Learn. Elem. Sch.*, vol. 2, no. 01, pp. 1–8, 2021.
- [20] A. Ahmad, “Pemantauan Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) Sekolah Dasar Binaan Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2021,” *J. Paedagogy*, vol. 9, no. 1, pp. 34–44, 2022.
- [21] “NURDIN, Ashilah Sakinah; IMAMI, Adi.”
- [22] A. Afandi and others, “Metodologi pengabdian masyarakat,” 2022, *Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan~....*
- [23] S. Fuada *et al.*, “workshop internet-of-things untuk guru dan siswa sekolah menengah di purwakarta, jawa barat, guna menunjang kompetensi era industri 4.0,” *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdi. Kpd. Masyarakat)*, vol. 4, no. 2, pp. 39–52, 2020.
- [24] Y. Artanti, N. H. Marhaeni, and others, “Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Laplace J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 50–60, 2022.
- [25] R. P. Phonna, A. T. Hidayat, M. Muksalmin, Z. Zulfan, N. Nasruddin, and M. A. Ali, “Pemanfaatan Aplikasi Bank Soal Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar Pada SMP Negeri 2 Nisam Antara,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 4, no. 4, pp. 3680–3686, 2023.