

# Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Inovatif Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Melalui Media Digitalisasi Di SMK Negeri 1 Pantai Labu

<sup>1)</sup>Febrika Dwi Lestari, <sup>2)</sup>Putri Kumala Br Turnip, <sup>3)</sup>Ruth Serep Vinne Sihite, <sup>4)</sup>Fanny Ramayani Purba, <sup>5)</sup>Nora Winda Ritonga

<sup>1,2,3,4,5)</sup>Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

Email Corresponding: [putrikurmala.turnip@student.uhn.ac.id](mailto:putrikurmala.turnip@student.uhn.ac.id)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Kata Kunci:</b> Kreativitas dan Inovasi Literasi Numerasi Media Digitalisasi</p>	<p>Program Pengabdian Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh Fakultas Pendidikan dan Keguruan Universitas HKBP Nommensen di SMKN 1 Pantai Labu merupakan kegiatan upaya meningkatkan kreativitas dan inovatif literasi dan numerasi peserta didik melalui media digitalisasi yang dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat maupun mahasiswa karena dengan di adakannya PKM ini dilaksanakan oleh perguruan tinggi dalam upaya meningkatkan pengetahuan pada mahasiswa bertujuan untuk mendapatkan nilai tambah dan sebagai sarana penambah wawasan serta pengalaman yang dapat memicu pengetahuan yang lebih luas bagi mahasiswa, dapat membantu masyarakat khususnya siswa SMKN 1Pantai Labu dalam menyelesaikan ketertinggalan pelajaran, meningkatkan kemampuan Literasi dan Numerasi untuk siswa-siswi SMK Negeri 1 Pantai Labu Serta mampu menunjukkan perubahan sikap atau karakter pada siswa setelah ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini. Dengan demikian Relasi antar sesama dilingkungan sekolah mengalami perubahan yang signifikan dan menjadi salah satu unsur pendukung terciptanya lingkungan sekolah yang tertib, aman dan nyaman sesuai dengan Kurikulum yang digunakan. Selain itu juga mahasiswa diharapkan dapat memetik pengalaman bagaimana bersosialisasi dan mengajar sehingga membentuk pribadi yang bersosial serta berakhlaq yang baik ketika terjun melayani masyarakat.</p>
<p><b>Keywords:</b> Creativity and Innovation Literacy Numeracy Digitalization Media</p>	<p>The Community Service Program (PKM) implemented by the Faculty of Education and Teacher Training at HKBP Nommensen University at SMKN 1 Pantai Labu is an activity to increase creativity and innovative literacy and numeracy of students through digitalization media which can provide greater benefits for the community and students because by This PKM is carried out by universities in an effort to increase knowledge among students with the aim of gaining added value and as a means of increasing insight and experience which can trigger wider knowledge for students, can help the community, especially students of SMKN 1Pantai Labu in completing missed lessons, improving abilities. Literacy and Numeracy for students at SMK Negeri 1 Pantai Labu and being able to show changes in attitude or character in students after participating in this service activity. In this way, relationships between people in the school environment experience significant changes and become one of the supporting elements for creating an orderly, safe and comfortable school environment in accordance with the curriculum used. Apart from that, students are also expected to gain experience in how to socialize and teach so as to form individuals who are social and have good morals when serving the community.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## I. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah masyarakat di luar kampus. Sekaligus

1925

sebagai proses pembelajaran serta bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat banyak dan secara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah yang sedang dihadapi masyarakat khususnya di sekolah SMK Negeri 1 Pantai Labu. PKM merupakan salah satu tridarma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan oleh semua mahasiswa sebagai salah satu syarat utama kelulusan dalam mencapai predikat sarjana atau diploma. Oleh karena itu mahasiswa harus siap beradaptasi dengan masyarakat untuk melakukan pelayanan langsung dalam menerapkan program yang sudah di rancang.

Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Fakultas Pendidikan dan Keguruan ini dilaksanakan oleh perguruan tinggi dalam upaya meningkatkan pengetahuan pada mahasiswa untuk mendapatkan nilai tambah dan sebagai sarana penambah wawasan serta pengalaman yang dapat memicu pengetahuan yang lebih luas bagi mahasiswa. Dalam Program PKM ini pihak kampus dan peserta PKM bekerjasama dengan pihak SMK Negeri 1 Pantai Labu untuk membantu siswa dalam ketertinggalan pelajaran. Oleh karena itu, diharapkan program PKM ini dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat maupun mahasiswa karena dengan di adakannya PKM ini dapat membantu masyarakat khususnya siswa dalam menyelesaikan ketertinggalan pelajaran. Selain itu juga mahasiswa diharapkan dapat memetik pengalaman bagaimana bersosialisasi dan mengajar sehingga membentuk pribadi yang bersosial serta berakhhlak yang baik ketika terjun melayani masyarakat.

## II. MASALAH

Masalah yang terdapat adalah Kreativitas inovasi literasi dan numerasi dalam media digitalisasi maka kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa dengan menggunakan Digitalisasi khususnya dalam meningkatkan kemampuan Literasi dan Numerasi untuk siswa-siswi SMK Negeri 1 Pantai Labu Serta mampu menunjukkan perubahan sikap atau karakter pada siswa setelah ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini. Dengan demikian Relasi antar sesama dilingkungan sekolah mengalami perubahan yang signifikan dan menjadi salah satu unsur pendukung terciptanya lingkungan sekolah yang tertib, aman dan nyaman sesuai dengan Kurikulum yang digunakan.



Gambar 1. Foto Lokasi PkM



Gambar 2. Kegiatan PkM

### III. METODE

#### A. Tempat dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat “Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Inovatif Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Media Digitalisasi di SMK Negeri 1 Pantai Labu” dilaksanakan pada:

Tanggal : 05 Februari – 27 Februari 2023

Pukul : 07.30 WIB - selesai

Tempat : SMK Negeri 1 Pantai Labu

Sasaran : Kelas X dan Kelas XI

#### B. Jenis Kegiatan

Bentuk kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian antara lain itu meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh 4 orang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
2. Jumlah peserta khusus di Sosialisasi Digitalisasi Literasi melalui aplikasi *Cake* di SMK Negeri 1 Pantai Labu

Tabel 1. Data Peserta Sosialisai Digitalisasi Literasi

KELAS	JURUSAN	ROMBEL	JUMLAH SISWA
X	Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan	-	20
X	Tata Boga	-	25
X	Teknik Permesinan	-	36
X	Rekayasa Perangkat Lunak	2	34
X	Teknik Komputer dan Jaringan	2	33
X	Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	2	35
XI	Tata Boga	-	24
XI	Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan	-	21
XI	Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	-	31
XI	Perhotelan	1	25

3. Jumlah peserta khusus di Sosialisasi Digitalisasi Numerasi sebanyak orang yakni, dari kelas X dan kelas XI

Tabel 2. Data Peserta Sosialisai Digitalisasi Numerasi

KELAS	JURUSAN	ROMBEL	JUMLAH SISWA
X	Rekayasa Perangkat Lunak	1	32
XI	Teknik Computer Jaringan	-	24
X	Rekayas Perangkat Lunak	2	34
X	Teknik Komputer Jaringan	1	35
XI	Teknik Bisnis Sepeda Motor	-	31
X	Teknik Permesinan	-	36

4. Waktu pelaksanaan dilaksanakan selama 6 hari dalam seminggu yakni, hari senin, selasa, rabu, kamis, jumat, dan sabtu.

#### C. Kerangka Pemecahan Masalah

Perkembangan dan kemajuan Digitalisasi saat ini sangat mempengaruhi karakter siswa. Didalam dunia pendidikan, Literasi dan Numerasi merupakan dua hal yang penting untuk diperhatikan karena banyak siswa cenderung kurang kreativitas dan inovatif. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan diharapkan dapat menjadi kegiatan positif yang dapat meningkatkan kreativitas dan inovatif Literasi dan Numerasi siswa.

#### D. Realisasi Pemecahan Masalah

Mengingat kurangnya Kreativitas dan Inovatif siswa saat ini , maka diharapkan melalui kegiatan ini dapat menjadi titik balik perubahan yang signifikan ke arah yang positif terlebih dalam upaya meningkatkan Kreativitas dan Inovatif Literasi dan Numerasi siswa melalui media digitalisasi serta dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran walaupun dalam keadaan terbatas.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini, penulis melihat suatu antusias yang sangat tinggi dari peserta didik dalam berpartisipasi. Berdasarkan hal diatas, maka diberikan hasil dan pembahasan sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan dalam Kreativitas dan Inovatif peserta didik di beberapa kelas setelah dilakukan kegiatan sosialisasi media digitalisasi literasi dan numerasi.
2. Setelah melakukan kegiatan Sosialisasi, adanya perkembangan pemahaman literasi dan numerasi melalui media digitalisasi di beberapa kelas/jurusan, yaitu:
  - a. Aplikasi *Cake* (Belajar Bahasa Asing)

*Cake* merupakan salah satu platform yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman literasi dalam berbahasa inggris, aplikasi *cake* menyediakan fitur untuk belajar dalam berbahasa, salah satunya yaitu Bahasa Inggris. Beberapa jenis fungsi yang ditampilkan dalam aplikasi *cake* yakni: Untuk meningkatkan skill dalam berbahasa inggris, dimana skill dalam bahasa inggris dibagi menjadi 4 yaitu: (*Reading, Writing, Speaking, Listening*). Fitur dalam aplikasi ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan skill tersebut, melalui *native speaker* melalui Audio dan tampilan video.

Dari seluruh rombel kelas yang sudah mengikuti sosialisasi tersebut, kelas X Tata Boga, XI Tata Boga, X RPL-2, XI APHP dan X TKJ-2 merupakan kelas yang bisa mengikuti kegiatan sosialisasi dengan respon yang baik dan aktif, serta adanya inisiatif untuk lebih mengetahui pemebelajaran bahasa inggris melalui aplikasi tersebut, serta siswa termotivasi untuk belajar bahasa inggris. Namun ada beberapa peserta didik yang terdapat dikelas X TBSM, XI TBSM, dan X TP kurang aktif dalam mengikuti sosialisasi dikarenakan siswa berasumsi bahwa bahasa inggris sulit dipelajari, sehingga minat mereka menggunakan aplikasi tersebut kurang baik.

- b. Aplikasi *Geogebra* (Kalkulator Grafik)

*Geogebra* merupakan salah satu platform digital yang di fokuskan pada pembuatan grafik fungsi matematika. Beberapa jenis fungsi yang di tampilkan dalam media *geogebra* yakni , fungsi linier, fungsi kuadrat, dan fungsi eksponen. Siswa/I yang sudah menggunakan *geogebra* telah memahami langkah dalam membuat grafik tersebut yang dimulai dengan membuka aplikasi, mengetik fungsi di halaman kerja *geogebra* dengan baik, serta memaparkan hasil grafik sesuai dengan fungsi yang telah di tentukan.

Dari seluruh rombel kelas yang sudah mengikuti sosialisasi tersebut, kelas XI-Tata Boga dan X – TKJ 1 merupakan kelas yang bisa dikatakan kurang merespon terhadap pemaparan sosialisasi yang di laksanakan.

### V. KESIMPULAN

SMK Negeri 1 Pantai Labu merupakan salah satu Sekolah jajaran Menengah Kejuruan dimana jurusan tersebut terdiri dari 7 Jurusan, yaitu :

1. Jurusan Perhotelan
2. Jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor
3. Jurusan Tata Boga

4. Jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan
5. Jurusan Teknik Permesinan
6. Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak
7. Teknik Komputer dan Jaringan

Sekolah tersebut berada Di Desa Durian, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, dekat dengan wilayah perdesaan seperti wilayah Sawah. Sekolah tersebut juga memiliki beragam sarana dan prasarana untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa/I SMK Negeri 1 Pantai Labu sesuai dengan tingkat dan Jurusan, Seperti Laboratorium Praktek Kerja , media *In-focus*, Penggunaan CBT dalam melaksanakan Ujian baik UTS maupun UAS/UKK.

Dengan dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini, penulis melihat suatu antusias yang sangat tinggi dari peserta didik dalam berpartisipasi. Berdasarkan hal diatas, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Menyediakan sarana dan prasarana pendukung potensi siswa/i SMK Negeri 1 Pantai Labu seperti : Penambahan Wi-fi, in-focus,dll.
2. Lebih banyak menyediakan waktu dalam mengarahkan dan memotivasi siswa/i untuk lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi Literasi dan Numerasi Siswa melalui Media Digitalisasi.
3. Menghindari hal-hal negatif untuk merusak proses pembelajaran siswa.

Berbagai jenis kegiatan positif yang dapat dilakukan dalam mendorong siswa/i dalam.

Literasi dan Numerasi Melalui media digitalisasi sehingga mampu berkreativitas dan berinovasi, lebih bergiat dalam belajar dan termotivasi mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia lapangan industri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan Kasih yang telah diberikan sehingga tim penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas dan inovatif literasi dan Numerasi Peserta Didik melalui Media Digitalisasi di SMK Negeri 1 Pantai Labu ”. Kegiatan ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tak lupa, kami juga menyampaikan terimakasih kepada pihak pimpinan, segenap pengurus, bapak-ibu guru dan siswa/siswi SMK Negeri 1 Pantai Labu Kecamatan Pantai Labu bsebagai tempat pelaksanaan kegiatan serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Attalina, S. N. C., Sutriyani, W., & Ni'mah, N. U. (2022). Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SD dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Khaira Ummah*, 1(02), 147-152.
- Dewi, E. R., Samudi, S., Hasmirati, H., Sujariati, S., & i Hartawat, A. S. I. (2023). Pengelolaan Digitalisasi Belajar Melalui Literasi Terpadu. *Journal Of Training And Community Service Adpertisi (JTCSA)*, 3(2), 36-45.
- Frita Dwi Lestari, d. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*.
- Herawan, E. (2022). Literasi Numerasi Di Era Digital Bagi Pendidik. In Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV (Vol. 3, No. 1).
- Izzatin, M. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Siswa Melalui Soal HOTS. *Pendidikan Matematika, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia*.
- Kristianti, T. (2022). Strategi Penguatan Literasi, Numerasi Dan Teknologi Di UPT SDN 84 Gresik. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1597-1604.
- Lisnawati, I. (2019). Literasi dalam Presentasi. *Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi*, 0-12.
- Meiristiani, N., Yuvita, Y., Rosdiana, I., Sulistyawati, A. E., & Jamaludin, S. (2022). Program Pelatihan Digitalisasi Media Literasi Untuk Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kota Tegal Jawa Tengah. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 3(2), 278-286.
- Rezky, M. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan soal konteks sosial budaya pada topik geometri jenjang smp. *Jurnal pendidikan*.