

PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI GERAKAN INOVASI LITERASI NUMERASI (GISITERA) BERBASIS STEAM UNTUK MELATIH KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN KABUPATEN SUMENEP

ASSISTANCE FOR THE IMPLEMENTATION OF THE STEAM-BASED NUMERACY LITERACY INNOVATION MOVEMENT (GISITERA) TO TRAIN NUMERACY LITERACY SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE BORDER AREAS OF SUMENEP REGENCY

Kurratul Aini^{1*}, Nur Fitriyah Indraswari², Ali Armadi³

^{1,2}(Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Sumenep, Indonesia)

³(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep, Indonesia)

¹kurratul.aini@stkipgrisumenep.ac.id, ²nurfitriyah@stkipgrisumenep.ac.id,

³aliarmadi@stkipgrisumenep.ac.id

Abstrak. Gerakan Literasi Nasional (GLN) melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan inisiatif yang sangat penting dalam membangun budaya literasi di kalangan peserta didik dan warga sekolah. Namun pada kenyataannya, kemampuan literasi numerasi masih tergolong rendah, belum ada program pengembangan yang dilakukan sekolah, serta proses pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah melakukan pendampingan implementasi gerakan inovasi literasi numerasi (GISITERA) berbasis STEAM untuk melatih kemampuan literasi numerasi peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan kabupaten sumenep, tepatnya di SD Negeri Sentol Laok. Hasil kegiatan pengabdian ini diantaranya: 1) pemahaman pengetahuan guru yang menunjukkan peningkatan dari hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test* sebesar 35.5; 2) guru mampu mengimplementasikan GISITERA Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dalam proses pembelajaran; 3) peserta didik terlihat antusias dalam belajar sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Kata Kunci : Literasi, Numerasi, STEAM

Abstract. The National Literacy Movement (GLN) through the School Literacy Movement (GLS) is a very important initiative in building a literacy culture among students and school residents. However, in reality, numeracy literacy skills are still relatively low, there are no development programs carried out by schools, and the learning process tends to be monotonous. The purpose of this service activity is to assist in the implementation of the STEAM-based numeracy literacy innovation movement (GISITERA) to train the numeracy literacy skills of elementary school students in the border area of Sumenep Regency, precisely at SD Negeri Sentol Laok. The results of this service activity include: 1) understanding of teachers' knowledge which shows an increase in the results of *pre-test* and *post-test* work by 35.5; 2) teachers are able to implement GISITERA Based on STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) in the learning process; 3) Students look enthusiastic in learning so that the learning process is more meaningful.

Keywords : Literacy, Numeracy, STEAM

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 menuntut manusia memiliki keterampilan dan kemampuan dalam berbagai aspek kehidupan (Aini, 2021; Aini et al., 2020). Hal ini dapat diwujudkan dengan tersedianya pendidik yang kompeten dengan kemampuan pedagogis dan pengetahuan mendalam di bidangnya sehingga mampu mendidik peserta didik dengan cara yang efektif (Aini, 2021; AR et al., 2023; Mu'minah, 2021). Berbagai kebijakan pemerintah dilakukan

untuk mendukung proses pengembangan kualitas sumber daya manusia dalam sektor pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu program pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah Gerakan Literasi Nasional (GLN). Literasi membuka wawasan terhadap berbagai pemikiran dan ide, yang pada akhirnya dapat mendorong untuk berkarya dan berinovasi (Perdana & Suswandari, 2021).

Salah satu Gerakan Literasi Sekolah adalah literasi numerasi. Literasi numerasi bukan hanya tentang kemampuan peserta didik dalam menghitung, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika (Puspaningtyas & Ulfa, 2020). Literasi numerasi membantu peserta didik untuk mampu merumuskan masalah-masalah nyata dalam bentuk matematika (AR et al., 2024; Sujarwo et al., 2022). Mereka dilatih untuk melihat persoalan dari berbagai sudut pandang, mengidentifikasi data atau informasi yang relevan, serta menghubungkannya dengan konsep-konsep matematika yang sudah mereka pelajari. Literasi numerasi juga menekankan pada kemampuan peserta didik untuk menerapkan konsep matematika, prosedur, dan strategi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari (AR et al., 2023).

Hasil survei PISA menunjukkan kemampuan literasi matematis peserta didik Indonesia masih tergolong rendah dimana data terakhir pada tahun 2015 Indonesia berada di urutan 63 dari 72 negara (Sujarwo et al., 2022). Masyarakat Indonesia masih banyak yang mengandalkan komunikasi lisan sebagai bentuk penyampaian informasi dan pengetahuan, tetapi sayangnya tidak banyak didukung oleh budaya membaca dan menulis yang lebih mendalam. Dengan perkembangan teknologi dan popularitas media sosial, masyarakat lebih terbiasa menghabiskan waktu dengan mengonsumsi konten audio-visual di HP dan televisi (Aini & Ridwan, 2021; Aini & Yasid, 2022; Faozi et al., 2020; Puspitorini et al., 2023).

Integrasi literasi-numerasi dalam setiap jenjang pendidikan merupakan langkah krusial untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan di abad 21 (Ar et al., 2024). Salah satu pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan literasi numerasi adalah melalui penerapan *Science, Technology, Engineering, Arts, and Math* (STEAM). Pembelajaran STEAM membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi (Aditya & Budiana, 2021). Melalui pembelajaran STEAM, peserta didik dapat mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan untuk bersaing di era globalisasi, serta menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari (Yuniar et al., 2020). Pembelajaran ini mendorong proses yang holistik dan terintegrasi, sehingga peserta

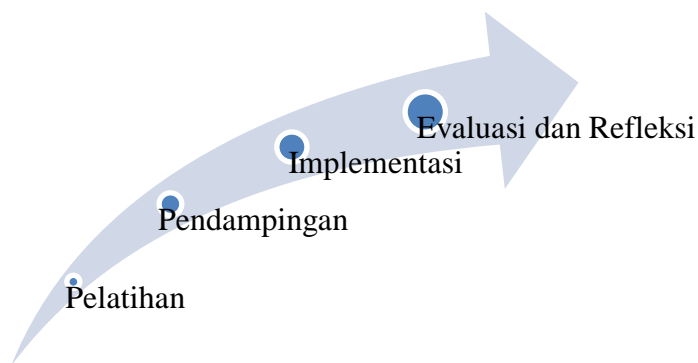
didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara praktis dengan menggunakan teknologi modern (Sumarno et al., 2021).

Faktanya, guru perlu mendapatkan berbagai pendampingan agar dapat mendukung pemerintah dalam upaya gerakan literasi numerasi di Indonesia (Aini et al., 2023). Namun, hal ini tidak sepenuhnya diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni (Aini et al., 2022; Aini et al., 2023). Kurangnya pengetahuan guru atau pihak sekolah pada gerakan literasi numerasi dan STEAM menghambat proses pengembangan literasi numerasi secara serentak yang dilakukan oleh sekolah, salah satunya di Kabupaten Sumenep yang terletak diujung timur pulau Madura. Observasi awal menunjukkan terdapat sekolah di Kabupaten Sumenep yang masih kurang memahami tentang gerakan literasi numerasi yang dicanangkan oleh pemerintah. Salah satunya di daerah barat perbatasan Kabupaten Sumenep, tepatnya di Kecamatan Pragaan yaitu SDN Sentol Laok.

Berdasarkan observasi tim pengabdian ke tempat mitra, mayoritas peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran terkesan hanya mendengarkan penjelasan guru, tidak ada komunikasi dua arah, proses pembelajaran cenderung monoton karena guru menerapkan metode ceramah saja dan belum mengimplementasikan model pembelajaran lain yang dapat menarik motivasi peserta didik dalam belajar. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran/alat peraga selama proses pembelajaran. Selain itu, belum terlihat pengembangan gerakan literasi numerasi di sekolah tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru sebagai fasilitator dalam rangka pengembangan gerakan literasi numerasi. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah melakukan pendampingan implementasi Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) berbasis STEAM di SDN Sentol Laok. Harapannya setelah kegiatan pengabdian selesai, para guru dapat mengelola kelas dengan baik dan peserta didik aktif dan termotivasi dalam belajar.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dikemas dalam bentuk workshop GISITERA berbasis STEAM dalam pembelajaran dan implementasinya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilakukan pada bulan Agustus 2024 sampai Oktober 2024 yang terdiri dari koordinasi mitra dan pelaksanaan kegiatan. Alur Kegiatan dapat direpresentasikan pada gambar berikut.



Figur 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian

Secara umum pelaksanaan kegiatan pendampingan secara intensif dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pelatihan GISITERA berbasis STEAM pada Era Merdeka Belajar

a. Tim Pengabdian:

Kegiatan diawali dengan proses sosialisasi program pengabdian. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang gerakan literasi numerasi. Materi yang diberikan mencakup tentang wacana gerakan literasi numerasi, sasaran gerakan literasi numerasi, strategi gerakan literasi numerasi, gerakan literasi numerasi berbasis STEAM, dan Inovasi-inovasi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan setelah proses pelatihan selesai. Setelah pemberian materi, peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan, meliputi analisis karakter peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi, dan ketersediaan sarana dan prasarana. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui GISITERA yang cocok untuk dikembangkan di sekolah. Pada akhir kegiatan diharapkan peserta mampu membuat sebuah program gerakan literasi numerasi yang nantinya akan diimplementasikan di sekolah tersebut.

b. Guru:

Menghadiri acara workshop yang diawali dengan kegiatan sosialisasi kegiatan pengabdian dan dilanjutkan materi gerakan literasi numerasi. adapun materi yang harus dipahami adalah mengenai wacana gerakan literasi numerasi, sasaran gerakan literasi numerasi, strategi gerakan literasi numerasi, gerakan literasi numerasi berbasis STEAM, dan Inovasi-inovasi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru melakukan analisis kebutuhan, meliputi analisis karakteristik peserta didik, kurikulum,

materi dan ketersediaan bahan. Dengan analisis ini, guru akan mampu menentukan jenis GISITERA Berbasis STEAM yang dikembangkan.

2. Pendampingan Program GISITERA berbasis STEAM pada Era Merdeka Belajar

a. Tim Pengabdian:

Draft rancangan penyusunan program GISITERA berbasis STEAM yang dihasilkan oleh peserta pelatihan. Selama proses penyusunan, guru-guru akan mendapat pendampingan secara intensif dari tim pengabdian.

b. Guru: Pada tahap ini, para guru akan menyusun GISITERA berbasis STEAM sesuai dengan rancangan pengembangan yang telah disepakati serta berkolaborasi dengan tim pengabdian dalam rangka penyusunan modul ajar serta media pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan dengan tatap muka sesuai dengan kebutuhan.

3. Implementasi program GISITERA berbasis STEAM pada Era Merdeka Belajar

a. Tim Pengabdian:

Program GISITERA berbasis STEAM yang telah dibuat akan diimplementasikan pada pembelajaran di kelas. Saat pembelajaran, guru akan didampingi oleh tim pengabdian. Kegiatan ini akan didokumentasikan dalam bentuk rekaman video. Akhir pembelajaran, tim pengabdian dan guru mengevaluasi bersama-sama terhadap efektivitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

b. Guru:

Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar GISITERA berbasis STEAM yang sudah disepakati.

4. Evaluasi dan refleksi GISITERA berbasis STEAM pada Era Merdeka Belajar

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan GISITERA berbasis STEAM yang telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi diawali dengan tanya jawab, dan diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop Implementasi Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) Berbasis STEAM Berbantuan Media Pembelajaran adalah salah satu inisiatif untuk memfasilitasi guru

dalam mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran dalam proses pengajaran literasi dan numerasi. Pendekatan STEAM berbantuan media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep literasi dan numerasi melalui cara-cara yang lebih interaktif dan aplikatif, sehingga mampu mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital dan global.

Workshop dilakukan pada hari Selasa-Jum'at, 17-20 September 2024 bertempat di SD Negeri Sentol Laok, Kecamatan Pragaan, Kabupaten Sumenep. Berikut tahapan workshop implementasi Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) Berbasis STEAM berbantuan media pembelajaran.

a. Pembukaan dan Pengenalan Konsep GISITERA dan STEAM

Tujuan tahap ini yaitu memberikan pemahaman dasar kepada peserta mengenai pentingnya literasi numerasi dan pembelajaran STEAM. Tahapan ini terdiri dari:

1) Sambutan dari tim pengabdian.

Tim pengabdian memberikan gambaran yang jelas tentang tujuan dan pentingnya kegiatan pengabdian serta membangun semangat kebersamaan di antara peserta.

2) Penjelasan singkat mengenai Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA).

Pada penyampaian materi ini, tim pengabdian menyampaikan tentang Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) sebagai suatu inisiatif pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. GISITERA berfokus pada penguatan kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta pemecahan masalah matematis melalui pembelajaran yang interaktif dan aplikatif.

3) Pengenalan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) sebagai proses pembelajaran integratif dalam pendidikan.

Pada penyampaian materi ini, tim pengabdian menjelaskan bahwa STEAM merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang utama yaitu Science (Sains), Technology (Teknologi), Engineering (Rekayasa), Arts (Seni), dan Mathematics (Matematika) dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dirancang untuk mengajarkan peserta didik cara berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sambil mendorong mereka untuk melihat keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu dan dunia nyata.



Figur 2. Penyampaian Materi GISITERA dan Materi STEAM

- 4) Penjelasan mengenai manfaat dan pentingnya media pembelajaran dalam membantu peserta didik memahami konsep literasi numerasi.

Pada penyampaian materi ini, tim pengabdian menjelaskan bahwa media pembelajaran penting digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan interaktif. Dalam konteks literasi dan numerasi, media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang abstrak dan sering kali kompleks. Tim pengabdian menjelaskan bahwa banyak konsep literasi (misalnya, pemahaman teks) dan numerasi (misalnya, operasi matematis) yang sering kali sulit dipahami peserta didik jika hanya diajarkan secara verbal. Media pembelajaran, seperti grafik, diagram, video, atau simulasi interaktif, membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih visual dan konkret, sehingga lebih mudah dipahami.

b. Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis STEAM

Tujuan tahap ini yaitu mengenalkan berbagai media pembelajaran yang relevan dengan pendekatan STEAM dan bagaimana penggunaannya untuk mendukung literasi dan numerasi. Penggunaan media seperti aplikasi digital, animasi, dan permainan edukatif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan berbagai cara sehingga sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik yang berbeda (visual, auditori, kinestetik).

c. Workshop Praktik Mengembangkan modul ajar Berbasis STEAM

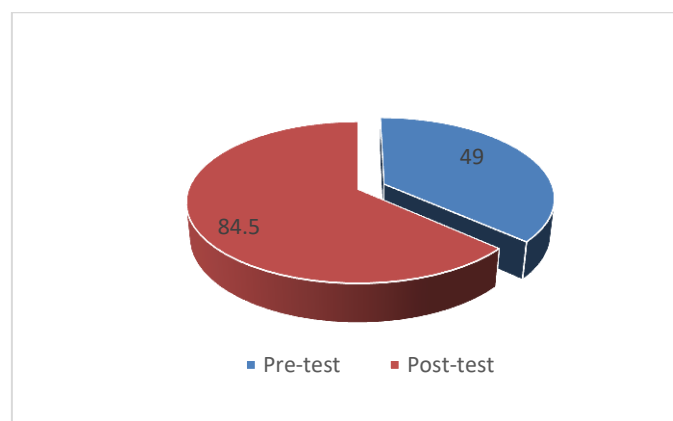
Tujuan tahap ini yaitu membantu guru merancang modul ajar yang mengintegrasikan pendekatan STEAM dan media pembelajaran. Pada kegiatan ini, peserta merancang modul ajar yang meliputi 1) menentukan tema dan topik modul ajar; 2) Menyusun tujuan pembelajaran; 3) mengintegrasikan literasi numerasi; 4) mengintegrasikan STEAM; 5)

pemilihan media pembelajaran; 6) Menyusun rencana kegiatan pembelajaran; serta 7) evaluasi dan penilaian. Selanjutnya, setelah modul ajar selesai dibuat, peserta mempresentasikan hasilnya secara bergantian, peserta lain diminta untuk memberikan saran terhadap modul ajar yang telah dipresentasikan. Hal ini untuk memperbaiki rancangan modul ajar yang sudah dibuat.



Figur 3. Media Pembelajaran Matematika dan Pendampingan Pembuatan Modul Ajar

Pada awal kegiatan, tim pengabdian memberikan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta tentang GISITERA Berbasis STEAM. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.



Figur 4. Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-Test

Berdasarkan diagram di atas, rerata *pre-test* dan *post-test* guru masing-masing adalah 49 dan 84.5. hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru sebesar 35.5 poin. Peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik setelah pemberian materi dan sesi tanya jawab berlangsung.

Gerakan Inovasi Literasi Numerasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi di kalangan peserta didik dengan pendekatan berbasis STEAM. Implementasi ini melibatkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Kegiatan implementasi dilakukan pada hari Senin-Rabu, 23-25 September 2024 bertempat di SD Negeri Sentol Laok, Kecamatan Pragaan, Kabupaten Sumenep. Berikut salah satu kegiatan implementasi GISITERA berbasis STEAM berbantuan media pembelajaran yang diimplementasikan pada materi bangun ruang dengan tahapan kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

a. Pengenalan Konsep Bangun Ruang

Diskusi kelas tentang benda-benda disekitar yang termasuk dalam contoh bangun ruang dan pentingnya dalam kehidupan sehari-hari (*science*).

b. Eksplorasi Bangun Ruang dengan Media Digital

Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil dan diberikan tontonan video tutorial membuat jaring-jaring bangun ruang (*Technology*). Pada tahap ini peserta didik terlihat antusias memperhatikan video yang diberikan.

c. Praktik Membuat Jaring-Jaring Bangun Ruang

Guru meminta peserta didik untuk membuat jaring-jaring bangun ruang menggunakan kertas karton yang telah disediakan (*Engineering*). Pada tahap ini, setiap kelompok diberikan kebebasan untuk memberikan warna setiap masing-masing jaring bangun ruang yang telah dibuat (*Arts*) Setiap kelompok mendesain jaring-jaring bangun ruang dan menyiapkan presentasi singkat.

d. Praktik Menghitung Volume Bangun Ruang

Guru menjelaskan cara menghitung volume bangun ruang menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya, Guru memberikan lembar kerja berisi soal-soal tentang menghitung volume benda (*Mathematics*). Peserta didik menghitung volume dari benda yang telah mereka desain sebelumnya dan mencocokkan dengan hasil hitung manual.

e. Presentasi dan Refleksi

Setiap kelompok mempresentasikan model 3D mereka dan menjelaskan cara mereka menghitung volume. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mendiskusikan tantangan yang dihadapi selama proses desain dan perhitungan volume. Peserta didik menuliskan pengalaman mereka dan bagaimana mereka menggunakan literasi numerasi dalam proyek ini.

f. Evaluasi

Guru melakukan evaluasi awal dan akhir untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang konsep volume. Selain itu, guru juga menilai desain model bangun ruang dan presentasi kelompok berdasarkan kriteria kreativitas, akurasi, dan pemahaman konsep. Tim Pengabdian melakukan observasi saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut temuan tim pengabdian.

- a. Peserta didik terlihat antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini karena guru melaksanakan proses pembelajaran dengan model baru dan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih mudah belajar menggunakan benda konkret untuk memudahkan dalam pemahaman konsep mereka.
- b. Peserta didik terlihat aktif baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik yang semula kurang memperhatikan menjadi lebih termotivasi belajar.
- c. Secara umum presentasi kelompok dapat dilaksanakan dengan baik, meskipun terdapat 1-2 orang peserta didik yang kurang berperan dalam presentasi kelompok. Kelompok lain juga terlihat sangat antusias memberikan umpan balik terhadap kelompok yang presentasi.

Secara keseluruhan, proses GISITERA memanfaatkan pendekatan STEAM di SD Negeri Sentol Laok membuat proses pembelajaran lebih kontekstual dan terkait dengan dunia nyata. Peserta didik diajak untuk berpikir kritis dan kreatif melalui penerapan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara terpadu. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa STEAM merupakan integrasi *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik (Aini et al., 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pendampingan Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) berbasis STEAM menunjukkan hasil yang signifikan diantaranya: 1) peningkatan pemahaman guru yang menunjukkan peningkatan dari hasil pengerjaan pre-test dan post-test sebesar 35.5; 2) guru mampu mengimplementasikan GISITERA Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dalam proses pembelajaran; 3) peserta didik terlihat antusias dalam belajar sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan bekerjasama dengan STKIP PGRI Sumenep untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dan mendukung program-program yang dicanangkan oleh pemerintah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pengabdian STKIP PGRI Sumenep yang telah didanai oleh Kemdikbudristek dalam Skema Pengabdian Masyarakat Pemula tahun 2024. Terimakasih kepada Kemdikbudristek, STKIP PGRI Sumenep, dan sekolah mitra sehingga program ini bisa terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Aditya, I., & Budiana, D. (2021). Dampak Terhadap Self-Efficacy dan Motivasi dengan Menggunakan Program Science, Technology, engineering, and Mathematics Melalui Aktivitas Fisik. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 20(2), 143-151.
- Aini, K. (2021). Analisis proses pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 218-228.
- Aini, K. (2021). Kemandirian belajar mahasiswa melalui blended learning tipe flipped classroom pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42-49.
- Aini, K., & Ridwan, M. (2021). Students'higher Order Thinking Skills Through Integrating Learning Cycle 5e Management With Islamic Values In Elementary School. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 142-156.
- Aini, K., & Yasid, A. (2022). Kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa melalui hybrid learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7775-7781.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1). 64-72
- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru Sdn Kebunagung II Sumenep. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., Indraswari, N. F., & Ridwan, M. (2022). Penguatan Pemahaman Matematika Siswa Melalui Bimbingan Belajar di Rumah Belajar "Rumbel Pena". *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 11(2), 207-217.
- Aini, K., Prihandoko, A. C., Yuniar, D., & Faozi, A. K. A. (2020, May). The students' mathematical communication skill on caring community-based learning cycle 5E. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1538, No. 1, p. 012075). IOP Publishing.

- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). Kemampuan Numerasi Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Big Book Berbasis Steam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- Faozi, A. K. A., Fatekurohman, M., Aini, K., & Yuniar, D. (2020, May). Student's problem solving abilities in project based learning (pjl) based on learning community (lc). In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1538, No. 1, p. 012070). IOP Publishing.
- Mu'minah, I. H. (2021, October). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 584-594).
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan soal matematika berbasis literasi numerasi pada siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137-140.
- Puspitorini, A., Indraswari, N. F., & Aini, K. (2023). Student mathematics understanding through blended learning approach. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-14.
- Sujarwo, S., Safitri, D., Marini, A., & Ibrahim, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Assessment Berbasis Literasi Numerasi Bagi Guru Sekolah Dasar Cisaat Subang Jawa Barat. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 4329-4336.
- Sumarno, W. K., Shodikin, A., Rahmawati, A. A., & Shafira, P. D. (2021). Gerakan Literasi Sains melalui Pengenalan STEAM pada Anak di Komunitas "Panggon Moco" Gresik. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 702-709.

Yuniar, D., Prihandoko, A. C., Aini, K., & Faozi, A. K. A. (2020, May). The analyze of students' creative thinking skills on Lesson Study for Learning Community (LSLC) based on Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) approach. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1538, No. 1, p. 012072). IOP Publishing.

Diterima: 11 Oktober 2024 | Disetujui : 10 Desember 2024 | Diterbitkan : 31 Desember 2024

How to Cite:

Aini, K., Indraswari, N.F., Armadi, A. (2024). Pendampingan Implementasi Gerakan Inovasi Literasi Numerasi (GISITERA) Berbasis STEAM untuk Melatih Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan Kabupaten Sumenep. *Minda Baharu*, 8(2), 243-255. Doi. 10.33373/jmb.v8i2.6952