

PENINGKATAN LITERASI BACA TULIS HITUNG (CALISTUNG) BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF BAGI ANAK SD DI DESA TOLANG JAE

**Nikmah Sari Hasibuan^{1)*}, Nurmaini Ginting²⁾, Elisa³⁾, Hotna Youmita⁴⁾, Ade Rahmi
Dani Pohan⁵⁾, Sawalinda Nasution⁶⁾, Nurtuana Harahap⁷⁾, Patima Wilda Sani
Manurung⁸⁾**

^{1),2),3),4),5)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

^{6),7)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

⁸⁾Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

*e-mail: nikmah.sari@um-tapsel.ac.id

Abstract

The low literacy skills in reading, writing, and arithmetic (calistung) among students in grades 1-3 of elementary school remain a problem in rural areas, including in Tolang Jae Village, Sayur Matinggi District, South Tapanuli Regency. Limited access to innovative learning resources, relatively remote geographical conditions, and the impact of environmental disturbances such as natural disasters also affect the optimization of the learning process for students. This activity aims to improve the calistung literacy skills of students in grades 1-3 through the implementation of game-based learning carried out in the Community Service Program (KKN) of Muhammadiyah University of South Tapanuli. The implementation methods include mapping the initial literacy skills of students, designing contextual educational games, implementing learning through a play-based approach, and reflecting on and evaluating the results of the activities. The activities were carried out at the KKN post, involving first to third grade elementary school students as the subjects of the activities. The results showed an increase in enthusiasm, active participation, and the students' confidence in reading, writing, and performing simple calculations. The educational game approach proved capable of creating an enjoyable learning atmosphere and supporting the development of basic literacy skills among students. Thus, educational game-based reading, writing, and arithmetic learning can be an effective and adaptive alternative teaching strategy for elementary school students in rural areas.

Keywords: Calistung Literacy, Educational Games, Students In Grades I–III, Tolang Jae Village, KKN

Abstrak

Rendahnya kemampuan literasi membaca, menulis, dan berhitung (calistung) pada peserta didik kelas I–III sekolah dasar masih menjadi permasalahan di wilayah pedesaan, termasuk di Desa Tolang Jae, Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar inovatif, kondisi geografis yang relatif terpencil, serta dampak gangguan lingkungan seperti bencana alam turut memengaruhi optimalisasi proses pembelajaran peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi calistung peserta didik kelas 1-3 melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dilaksanakan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan. Metode pelaksanaan meliputi pemetaan kemampuan literasi awal peserta didik, perancangan permainan edukatif yang kontekstual, implementasi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain, serta refleksi dan evaluasi hasil kegiatan. Kegiatan dilaksanakan di posko KKN dengan melibatkan peserta didik kelas 1-3 sekolah dasar sebagai subjek kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, partisipasi

Nikmah Sari Hasibuan, Nurmaini Ginting, Elisa, Hotna Youmita, Ade Rahmi Dani Pohan, Sawalinda Nasution, Nurtuana Harahap, Patima Wilda Sani Manurung

aktif, serta keberanian peserta didik dalam membaca, menulis, dan melakukan perhitungan sederhana. Pendekatan permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kemampuan literasi dasar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran calistung berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan adaptif bagi peserta didik sekolah dasar di wilayah pedesaan

Kata Kunci: Literasi Calistung, Permainan Edukatif, Peserta Didik Kelas 1-3, Desa Tolang Jae, KKN

PENDAHULUAN

Desa Tolang Jae merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Secara administratif desa ini tergolong wilayah pedesaan yang memiliki kehidupan masyarakat yang sangat bergantung pada sektor pertanian dan interaksi sosial antarwarga yang kuat. Letaknya yang berada di sepanjang jalur desa di kecamatan tersebut menunjukkan karakter geografis desa yang relatif jauh dari pusat kota dan fasilitas pendidikan yang modern, sehingga menimbulkan berbagai tantangan dalam akses layanan pendidikan anak.

Desa Tolang Jae memiliki fasilitas pendidikan formal dasar berupa SD Negeri No. 101103 Tolang Jae yang melayani pendidikan dasar bagi anak-anak setempat. Sekolah ini berstatus negeri dan akreditasi B, namun jumlah peserta didik dan tenaga pendidik masih terbatas, dengan total peserta didik sekitar 152 siswa pada jenjang pendidikan dasar SD. Kondisi tersebut menjadi salah satu gambaran tersedianya sumber daya pendidikan formal, namun belum mencukupi kebutuhan pembelajaran yang optimal, khususnya untuk literasi membaca, menulis, dan berhitung (calistung).

Secara kontekstual, rendahnya kemampuan membaca juga menjadi tantangan di Desa Tolang Jae, Kabupaten Tapanuli Selatan. Desa ini memiliki karakteristik sosial agraris dengan keterbatasan terhadap sumber pembelajaran berbasis teknologi. Anak-anak berusia 5-10 tahun di wilayah ini masih berada pada tahap perkembangan membaca awal (emergent literacy) (Hasibuan et al., 2025).

Selain tantangan pendidikan, Desa Tolang Jae juga menghadapi permasalahan

infrastruktur akibat bencana alam, seperti banjir besar yang menyebabkan kerusakan pada jaringan irigasi dan fasilitas desa yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi serta mobilitas masyarakat. Terbaru, Desa Tolang Jae menjadi salah satu wilayah yang terdampak peristiwa banjir bandang dan tanah longsor yang melanda kawasan Tapanuli Selatan pada akhir November 2025. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa desa ini berada pada lingkungan fisik yang rentan terhadap gangguan alam, yang secara tidak langsung turut memengaruhi aspek sosial dan pendidikan masyarakat, termasuk proses belajar anak baik di sekolah maupun di rumah.

Kondisi geografis desa yang relatif terpencil, keterbatasan infrastruktur, sumber daya pendidikan yang minim, serta terbatasnya akses terhadap media dan metode pembelajaran inovatif menjadi faktor yang berdampak pada lambatnya perkembangan keterampilan calistung anak di Desa Tolang Jae. Pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan sering kali belum mampu menjawab kebutuhan belajar anak secara menyeluruh, khususnya di lingkungan pedesaan yang memiliki karakter sosial budaya dan sistem belajar yang khas.

Literasi menurut UNESCO adalah kemampuan individu untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk, baik secara tertulis maupun lisan, untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Noviana et al., 2025). Widati et al, (2025) memaparkan bahwa Literasi dipahami sebagai kemampuan dasar dalam membaca dan menulis. Namun, literasi tidak terbatas pada kedua keterampilan tersebut, melainkan mencakup proses pembelajaran

yang berkelanjutan yang memungkinkan individu mencapai tujuan hidupnya, mengembangkan pengetahuan serta potensi diri, dan berperan aktif dalam kehidupan sosial.

Selanjutnya, Nasution et al, (2023) Literasi baca tulis merupakan kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca dan menulis, termasuk aktivitas mencari, menelusuri, mengolah, serta memahami informasi. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menganalisis dan memanfaatkan teks tertulis secara efektif guna mencapai tujuan tertentu, mengembangkan pemahaman dan potensi diri, serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial.

Kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung (calistung) merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran anak. Penguasaan keterampilan tersebut tidak hanya berpengaruh terhadap pencapaian akademik di sekolah, tetapi juga berperan dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami instruksi, menuliskan informasi sederhana, serta melakukan perhitungan dasar untuk memenuhi kebutuhan praktis. (Faizah et al, 2025). Dalam konteks Desa Tolang Jae yang memiliki keterbatasan sumber daya pendidikan dan akses pembelajaran inovatif, penguatan literasi baca, tulis, dan hitung pada anak usia dini menjadi kebutuhan mendesak yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual.

Membaca adalah proses mendapatkan informasi, gagasan, dan ide dari tulisan (Fauzi, 2020). Membaca berperan sebagai sarana utama untuk memperluas wawasan, karena melalui aktivitas membaca seseorang dapat memperoleh berbagai informasi yang sebelumnya tidak diketahui. Membaca merupakan kemampuan dasar yang penting sebagai landasan dalam memperoleh pengetahuan lain. Meskipun demikian, penguasaan keterampilan membaca harus didukung oleh kemauan yang tinggi. Sinergi antara kemampuan dan minat membaca berperan penting dalam menentukan tingkat pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki individu. (Barima & Rafika, 2025).

Menulis merupakan aktivitas menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang berperan sebagai media untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, serta menyampaikan ide kepada orang lain (Marini et al., 2025). Berhitung merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan keterampilan melakukan perhitungan secara verbal serta mengidentifikasi dan menentukan kuantitas suatu objek (Sumarni et al., 2025). Kemampuan membaca dan menulis berperan penting dalam membantu anak memahami serta mengomunikasikan informasi yang diperolehnya, sementara kemampuan berhitung berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak (Widati et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya inovatif dan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan literasi baca, tulis, dan hitung peserta didik kelas 1-3 di Desa Tolang Jae. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran calistung berbasis permainan edukatif, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan akademik anak, tetapi juga mendorong keterlibatan, kepercayaan diri, serta minat belajar anak dalam lingkungan pedesaan yang memiliki keterbatasan sumber daya dan akses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) UM-Tapsel dengan tujuan untuk meningkatkan literasi dasar anak secara bertahap dan berkelanjutan melalui metode belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik sosial dan budaya masyarakat Desa Tolang Jae.

METODE

Kegiatan peningkatan literasi baca, tulis, dan hitung (calistung) berbasis permainan edukatif ini dilaksanakan sebagai bagian dari program kerja Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan (UM-Tapsel) di Desa Tolang Jae. Pelaksanaan

Nikmah Sari Hasibuan, Nurmaini Ginting, Elisa, Hotna Youmita, Ade Rahmi Dani Pohan, Sawalinda Nasution, Nurtuana Harahap, Patima Wilda Sani Manurung

kegiatan dirancang secara bertahap dengan menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas 2 dan 3.

Tahapan Pelaksanaan Program



Tahap Pemetaan Literasi Awal

Tahap awal kegiatan diawali dengan pemetaan kemampuan literasi baca, tulis, dan hitung anak-anak Desa Tolang Jae. Pemetaan dilakukan melalui observasi sederhana, interaksi langsung, serta kegiatan pengenalan awal membaca dan berhitung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perbedaan kemampuan masing-masing peserta. Selain itu, pemetaan literasi awal menjadi dasar dalam menentukan jenis permainan edukatif yang tepat dan relevan.

Tahap Desain Permainan Edukati

Berdasarkan hasil pemetaan literasi awal, tim KKN merancang dan menyiapkan berbagai bentuk permainan edukatif yang berfokus pada peningkatan kemampuan calistung. Permainan disusun secara bertahap mulai dari pengenalan huruf dan angka, pembentukan suku kata, hingga latihan berhitung sederhana. Media pembelajaran dibuat dari bahan yang sederhana dan mudah diperoleh di lingkungan sekitar, sehingga permainan dapat direplikasi oleh orang tua atau masyarakat setempat. Tahap ini menekankan kreativitas dalam menciptakan

media belajar yang kontekstual dan ramah anak.

Tahap Implementasi Belajar Sambil Bermain

Tahap implementasi merupakan inti dari pelaksanaan program. Kegiatan dilakukan di SDN 101103 Tolang Jae dengan melibatkan peserta didik kelas 1-3 dalam aktivitas belajar membaca, menulis, dan berhitung melalui permainan edukatif. Pembelajaran diawali dengan permainan pemantik untuk membangun suasana menyenangkan, dilanjutkan dengan permainan inti yang berfokus pada kemampuan calistung. Anak-anak dilibatkan secara aktif melalui kerja kelompok kecil, diskusi sederhana, dan praktik langsung. Pendekatan belajar sambil bermain ini bertujuan untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan kepercayaan diri anak dalam belajar.

Tahap Refleksi dan Evaluasi Literasi

Tahap akhir kegiatan adalah refleksi dan evaluasi literasi. Evaluasi dilakukan secara nonformal melalui pengamatan terhadap perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, refleksi juga dilakukan dengan memperhatikan respons, antusiasme, dan partisipasi anak dalam setiap permainan edukatif. Hasil refleksi dan evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan serta sebagai dasar perbaikan kegiatan pada sesi berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program peningkatan literasi baca, tulis, dan hitung (calistung) berbasis permainan edukatif merupakan salah satu program kerja unggulan Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan (UM-Tapsel) yang dilaksanakan di Desa Tolang Jae. Program ini dirancang sebagai respons terhadap kondisi literasi dasar anak-anak desa yang masih memerlukan pendampingan intensif, khususnya peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 yang berada pada tahap awal penguasaan keterampilan membaca, menulis,

dan berhitung. Usia tersebut merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif anak, sehingga intervensi pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri 101103 Tolang Jae yang berlokasi di desa Tolang Jae, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Program peningkatan calistung ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan dengan melibatkan peserta didik di SDN 101103 desa Tolang Jae. Kegiatan ini dimulai dari tanggal 06 Oktober 2025 sampai 13 Desember 2025. Adapun kegiatan pembelajaran menyesuaikan dengan mata pelajaran peserta didik dan penggabungan dengan program belajar sambil bermain. Pada awal kegiatan dilakukan pemetaan terhadap kemampuan literasi baca, tulis, hitung peserta didik.

Tahap pemetaan literasi awal dilakukan melalui observasi dan interaksi langsung dengan anak-anak untuk mengidentifikasi kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Hasil pemetaan menunjukkan adanya variasi kemampuan literasi antar anak, mulai dari tahap pengenalan huruf dan angka hingga kemampuan membaca suku kata dan berhitung sederhana. Selain itu, ditemukan pula perbedaan tingkat kepercayaan diri dan minat belajar anak. Kondisi ini menegaskan pentingnya asesmen awal sebagai dasar perancangan pembelajaran yang kontekstual dan inklusif (Suyanto, 2015).



Gambar 1: Pemetaan Awal Literasi Peserta Didik

Berdasarkan hasil pemetaan tersebut, mahasiswa KKN merancang permainan edukatif yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Permainan difokuskan pada penguatan literasi dasar melalui aktivitas interaktif, meliputi pengenalan huruf dan angka dengan kartu huruf, pembentukan kata sederhana, permainan menyusun kata, serta latihan berhitung menggunakan media konkret, serta aktivitas berhitung sederhana secara berkelompok. Desain permainan ini mengacu pada prinsip belajar sambil bermain yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar (Susanto, 2021). Dengan demikian, pembelajaran calistung tidak dipersepsikan sebagai aktivitas yang membebani, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menarik.

Tahap implementasi dilakukan di ruang kelas SDN 101103 Tolang Jae dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar calistung. Suasana pembelajaran dirancang menyenangkan dan tidak menekan, sehingga anak merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Selama kegiatan berlangsung, terlihat peningkatan partisipasi dan antusiasme anak. Peserta didik menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, mencoba membaca kata-kata yang menantang, serta melakukan perhitungan sederhana tanpa rasa takut salah.

Nikmah Sari Hasibuan, Nurmaini Ginting, Elisa, Hotna Youmita, Ade Rahmi Dani Pohan, Sawalinda Nasution, Nurtuana Harahap, Patima Wilda Sani Manurung

Selain ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran juga terlihat dari respons mereka terhadap arahan fasilitator. Anak-anak tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, berani mencoba membaca kata-kata yang menantang, serta melakukan perhitungan sederhana tanpa merasa khawatir melakukan kesalahan (Manurung, 2025). Pola belajar sambil bermain menjadikan peserta didik lebih rileks dan percaya diri dalam belajar dan menjawab pertanyaan. Lingkungan belajar yang menarik menambah daya tarik dan minat peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran literasi dasar.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang pada awal kegiatan cenderung pasif dan kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk membaca, menulis, dan menjawab soal berhitung sederhana. Peningkatan partisipasi ini mengindikasikan bahwa suasana belajar yang tidak kaku dan tidak menekan dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Merawati & Slameto, 2015). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mulyani (2019) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran calistung.

Selain peningkatan minat belajar, program ini juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dasar anak. Anak-anak mulai menunjukkan perkembangan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, menuliskan kata sederhana, serta memahami konsep dasar berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Meskipun peningkatan kemampuan ini masih bersifat bertahap, hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif sebagai media pembelajaran awal literasi, khususnya di lingkungan

pedesaan dengan keterbatasan sarana pembelajaran (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Program calistung berbasis permainan edukatif ini juga mendorong terbentuknya pembelajaran kolaboratif. Melalui permainan kelompok, anak-anak dilatih untuk bekerja sama, bergiliran, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas belajar. Interaksi sosial yang terbangun selama kegiatan berlangsung berkontribusi terhadap perkembangan aspek afektif dan sosial anak, seperti kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan sikap saling menghargai. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran anak usia dini seharusnya mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara seimbang.

Refleksi dan evaluasi literasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program. Evaluasi dilakukan secara nonformal melalui pengamatan terhadap perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dasar, meskipun dengan tingkat kemajuan yang bervariasi antar anak. Selain aspek kognitif, evaluasi juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan sikap positif anak terhadap kegiatan belajar. Refleksi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN sebagai fasilitator pembelajaran menjadi dasar untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program, serta merumuskan perbaikan pada metode dan media pembelajaran di masa mendatang.

Keterlibatan mahasiswa KKN UM-Tapsel sebagai fasilitator pembelajaran juga menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Mahasiswa berperan sebagai pendamping belajar yang mampu menciptakan suasana akrab dan komunikatif dengan anak-anak. Peran mahasiswa sebagai agen perubahan sosial dalam bidang pendidikan masyarakat tercermin melalui kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan literasi dasar di Desa Tolang Jae (Kemendikbud, 2020).

Meskipun demikian, pelaksanaan program ini masih menghadapi beberapa

kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran dan perbedaan tingkat kemampuan calistung antar anak. Kondisi tersebut menuntut fasilitator untuk melakukan penyesuaian metode dan tempo pembelajaran agar kegiatan tetap inklusif dan dapat diikuti oleh seluruh peserta. Namun, keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan media sederhana serta pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, sebagaimana disarankan dalam pembelajaran berbasis konteks lokal (Suyanto, 2015).

Secara keseluruhan, pelaksanaan program calistung berbasis permainan edukatif di Desa Tolang Jae memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi dasar bagi peserta didik kelas 1 sampai kelas 3. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran nonformal yang kontekstual dan menyenangkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan literasi di wilayah pedesaan, sekaligus memperkuat peran mahasiswa KKN dalam mendukung pembangunan pendidikan masyarakat desa.



Gambar 2: Pelaksanaan Program

SIMPULAN

Program peningkatan literasi baca, tulis, dan hitung (calistung) berbasis permainan edukatif yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UM-Tapsel di Desa Tolang Jae menunjukkan hasil yang positif dalam mendukung perkembangan literasi dasar bagi peserta didik kelas 1 sampai 3. Melalui tahapan pemetaan literasi awal, perancangan permainan edukatif, implementasi belajar sambil bermain, serta refleksi dan evaluasi literasi, kegiatan ini mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan kepercayaan diri anak dalam proses pembelajaran. Pendekatan belajar sambil bermain terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga anak lebih berani mencoba, aktif berinteraksi, serta menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan membaca, menulis, dan berhitung.

Program literasi berbasis permainan edukatif ini disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa agar dampak pembelajaran dapat lebih optimal. Selain itu, diperlukan pengembangan variasi permainan yang lebih beragam serta evaluasi yang lebih terstruktur untuk mengukur perkembangan literasi anak secara objektif. Penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi dan pemangku kepentingan lokal juga penting dilakukan guna menjadikan program literasi berbasis komunitas sebagai salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak di lingkungan pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., Damanik, B. N., & Putra, I. (2025). Optimalisasi Literasi Digital Di SMK N 1 Pancur Batu: Edukasi Internet Sehat Untuk Membangun Lingkungan Digital Yang Aman Dan Produktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 91-95
- Barima, H., & Rafika, C. J. (2025). Pelatihan Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 4(1), 46-51.

- Nikmah Sari Hasibuan, Nurmainsi Ginting, Elisa, Hotna Youmita, Ade Rahmi Dani Pohan, Sawalinda Nasution, Nurtuana Harahap, Patima Wilda Sani Manurung
- <https://doi.org/https://doi.org/10.35960/pimas.v4i1.1641>
- Faizah, C., Irwan, Sartika, Z., Andiansyah, T., Bahagia, & Asri, K. (2025). Peningkatan Kemampuan Calistung Anak Usia Dini di Desa Alue Rindang Kecamatan Seulimeum Kabupaten Aceh Besar melalui Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan. *1(2)*, 276–282.
- Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Metode Concentrated Language Encounter. *Journal of Elementary Education*, *03(04)*, 147–161.
- Hasibuan, N. S., Tambunan, M. S., Purba, H. S. R., Hasibuan, E. S., Pohan, A. R. D., Youmita, H., & Harahap, F. S. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca melalui Model Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar Negeri 101103 Tolang Jae. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*, 102–107.
- Jovanda, R., Girsang, S. E. E., Syahfitri, N., Ambarwangi, W., Rahayu, H., Hidayat, M. N., ... & Gilbert, T. G. (2025). Pelestarian Budaya Basa Aksara Simalungun Melalui Kegiatan Literasi Di SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, *5(1)*, 131-138
- Kemendikbud. (2020). Peta mutu pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Manurung, N. S. A. (2025). Meningkatkan Literasi dan Numerasi Anak Marginal melalui Metode Belajar Interaktif Berbasis Permainan Edukatif. *Jurnal EPIGNOSIS*, *2(1)*, 7–14. <https://ejournal.uki.ac.id/index.php/epig/article/view/7425%0Ahttps://ejournal.uki.ac.id/index.php/epig/article/download/7425/3503>
- Marini, N., Turnip, B. R., Resmi, R., Silitonga, R. K., Hutagaol, S., Saragih, K. W., & Garingging, R. A. (2025). Pelatihan Penulisan Kreatif bagi Peserta Didik Sebagai Bagian dari Pengembangan Literasi Siswa Kelas X SMA Swasta Pelita Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, *5(2)*, 287–292. <https://doi.org/10.36985/xqfwyr67>
- Merawati, L. K., & Slameto, I. P. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani, N. (2019). Pembelajaran calistung melalui permainan edukatif pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *13(2)*, 145–156.
- Nasution, P. A., Gajah, R., Sari Hasibuan, N., Mukhlis, M., Ginting, N., Yari Batubara, M. S., & Mardiyah Lubis, A. (2023). Pelatihan Literasi Baca Tulis dan Numerasi pada Kelompok Anak di Desa Mompang Jae. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, *1(2)*, 148–155. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i2.27>
- Noviana, R., Amelia, R., Sulisnawati, Milati, T., Usman, M., & Maesaroh, T. (2025). Kegiatan Pendampingan pada Anak di Desa Kadumadang dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Literasi dengan Metode Game Based Learning. *Unesco 2003*, 16–20.
- Rahmawati, D., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan membaca dan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5(1)*, 612–620. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.697>
- Residu Data Induk Pendidikan. Dibuka pada 11 Januari 2026 <https://11nq.com/lhTak>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Melati, F. V. (2025). Pendidikan Numerasi Berbantuan Game Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok*

- Hitei, 5(1), 56–60.
<https://doi.org/10.36985/39epvx93>
- Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara.
- Suyanto, S. (2015). Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Gramedia. Jakarta.
- Widati, E., Eva, M., Harminto, Y., & Triyono. (2025). Peningkatan CALISTUNG (Membaca, Menulis, Berhitung) melalui Taman Dolanan Literasi dan Numerasi. 32(3), 167–186.
- Zega, E. (2019). Problematika interaksi suku Batak dengan suku Nias dan upaya pembinaannya di Desa Tolang Jae Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidempuan)