



## Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar dengan *Funtastic Learning* di Kelurahan Tegal Sari II Medan

Arnita<sup>1✉</sup>, Didi Febrian<sup>2</sup>, Faridawaty Marpaung<sup>3</sup>, Marlina Setia Sinaga<sup>4</sup>, Muhammad Yani<sup>5</sup>  
Universitas Negeri Medan, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia<sup>5</sup>

E-mail: [arnita@unimed.ac.id](mailto:arnita@unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [febrian.didi@unimed.ac.id](mailto:febrian.didi@unimed.ac.id)<sup>2</sup>, [farida2008.unim@gmail.com](mailto:farida2008.unim@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[Marlinasetiasin@unimed.ac.id](mailto:Marlinasetiasin@unimed.ac.id)<sup>4</sup>, [ianpili26@gmail.com](mailto:ianpili26@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Rendahnya kesadaran anak-anak warga Tegal Sari II untuk bersekolah terutama disaat pandemi Covid-19 melanda. Hal ini diketahui dari kegiatan anak-anak selama ini, mereka diwajibkan untuk melakukan pembelajaran daring, namun banyak anak-anak yang tidak mempunyai kemampuan untuk bisa melakukan pembelajaran secara daring karena kesibukan orang tua yang bekerja sehingga tidak dapat mendampingi anak-anak belajar. Selain itu terbatasnya perangkat yang akan digunakan untuk melakukan pembelajaran, mengingat keadaan ekonomi keluarga yang tidak stabil akibat pandemik. Akhirnya anak-anak hanya menghabiskan waktu dengan bermain sepanjang hari. Kemampuan literasi dan numerasi anak rendah, kemampuan komunikasi juga rendah, begitu juga dengan minat belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan literasi dan numerasi dengan cara yang menyenangkan. Pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah menyediakan sumber bacaan bagia anak-anak dan mengadakan kegiatan seperti mendongeng dan *story telling*, permainan tangram dan kota operasi Ajaib. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak dengan aktifitas yang menyenangkan. kegiatn kegiatan dilakukan sebanyak tiga kali. Dampak dari kegiatan yang dilakukan bahwa terlihat perubahan kemampuan komunikasi anak dalam meceritakan kembali dongeng dan cerita yang disampaikan melalui *story telling*. Selain itu anak-anak juga semakin tangkas dan percaya diri mengerjakan latihan matematika seperti aritmatika, logika dan bangun ruang. Harapannya ada keberlanjutan kegiatan setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan dengan melibatkan remaja masjid sebagai pembina anak-anak setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan.

**Kata kunci:** literasi, *fun learning*, Tegal Sari II

### Abstract

*The low awareness of the children of Tegal Sari II residents to go to school, especially during the Covid-19 pandemic. It is known from the children's activities so far, they are required to do online learning, but many children do not have the ability to be able to do online learning because their parents are busy working so they cannot accompany their children to study. In addition, there are limited devices that will be used to carry out learning, given the unstable economic situation of the family due to the pandemic. In the end the kids just spent time playing all day long. Children's literacy and numeracy skills are low, communication skills are also low, as well as interest in learning. Therefore, it is necessary to carry out literacy and numeracy activities in a fun way. Community service carried out is providing reading resources for children and holding activities such as storytelling and story telling, tangram games and the magic city of operations. This activity aims to improve children's literacy skills with fun activities. The activities were carried out three times. The impact of the activities carried out was that there was a change in children's communication skills in retelling fairy tales and stories conveyed through story telling. In addition, children are also more agile and confident in doing math exercises such as arithmetic, logic and building space. It is hoped that there will be a continuation of the activities after the service activities have been completed by involving the youth of the mosque as children's coaches after the service activities have been completed.*

**Keywords:** literacy, *fun learning*, Tegal Sari II

Copyright (c) 2022 Arnita, Didi Febrian, Faridawaty Marpaung, Marlina Setia Sinaga, Muhammad Yani

✉ Corresponding author

Address : Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Email : [arnita@unimed.ac.id](mailto:arnita@unimed.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.599>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

UNESCO menyebutkan Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca (Evita Devega, 2021). Riset berbeda bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State Univesity* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastuktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa (Miller & McKenna, 2016).

Fakta berikutnya, 60 juta penduduk Indonesia memiliki gadget, atau urutan kelima dunia terbanyak kepemilikan gadget. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Ironisnya, meski minat baca buku rendah tapi data wearesocial per Januari 2017 mengungkap orang Indonesia bisa menatap layar gadget kurang lebih 9 jam sehari (Price, 2020).

Menurut (Andriani, 2020) dalam [www.bisnis.com](http://www.bisnis.com) tanggal 20 Mei 2020, terdapat 4 hal yang menyebabkan rendahnya literasi di

Indonesia. Pertama, kurangnya dukungan atau keterlibatan keluarga dalam membangun budaya membaca di rumah. Kedua, akses buku yang berkualitas belum merata di sejumlah daerah. Anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk mendapatkan referensi buku yang beragam. Ketiga, budaya literasi tidak hanya tentang tata Kelola buku di perpustakaan, dalam hal ini masyarakat belum sepenuhnya mengambil peran untuk meningkatkan ekosistem literasi yang produktif bagi anak-anak. Keempat, pemerintah dinilai belum mampu mengembangkan program literasi berbasis Gerakan. Bilapun ada selama ini hanya dianggap lebih kearah seremonial yang cenderung mengarah ke sesuatu yang artificial.

Kelurahan Tegal Sari II merupakan salah satu kelurahan yang terdapat di Kecamatan Medan Area. Jumlah penduduk warga Kelurahan Tegal Sari II sebanyak 8.298 jiwa, dengan kepadatan penduduk sebanyak 34.575 jiwa/km<sup>2</sup>. Penduduk Kelurahan Tegal Sari II dapat digolongkan pada kategori masyarakat heterogen, yaitu masyarakat yang terdiri dari berbagai jenis suku, agama, ras dan golongan. Komposisi masyarakat kelurahan Tegal Sari II terdiri atas Minang, Melayu, Batak (Mandailing, Toba, Karo, Pak-pak, Simalungun, Angkola), Jawa, Aceh, India (Tamil, Sikh) (Wikipedia, 2021).

Mayoritas penduduk di Kelurahan Tegal Sari II memiliki pekerjaan sebagai wirasusaha dan buruh, umumnya warga hanya tamatan SMA. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya kesadaran keluarga dan anak-anak yang ada di Kelurahan Tegal Sari II untuk membaca, karena keluarga dan

lingkungan tidak mendukung. Kesadaran anak-anak warga Tegal Sari II untuk bersekolah juga masih rendah terutama disaat pandemik Covid-19 melanda saat ini. Hal ini diketahui dari kegiatan anak-anak selama ini, mereka diwajibkan untuk melakukan pembelajaran daring, namun banyak anak-anak yang tidak mempunyai kemampuan untuk bisa melakukan pembelajaran secara daring. Akhirnya anak-anak hanya menghabiskan waktu dengan bermain sepanjang hari.



Gambar 1. Perwakilan Anak-anak Kelurahan Tegal Sari II pada Kegiatan Mengaji

Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan literasi sambil bermain dan mendongeng di Kelurahan Tegal Sari II untuk meningkatkan kemampuan literasi anak-anak. Kegiatan ini akan dilaksanakan di pelataran Mesjid Al-Huda. Kegiatan ini juga akan melibatkan pemuda pemudi masjid dalam pelaksanaan kegiatan, harapannya setelah kegiatan pengabdian selesai keguatan literasi ini akan tetap terus berjalan dibawah bimbingan para pemuda pemudi masjid.

## **METODE**

Sesuai dengan uraian permasalahan mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah memberikan

pendampingan peningkatan kemampuan literasi anak usia sekolah dasar dengan *Fun Learning* di Kelurahan Tegal Sari II Medan. Adapun kegiatan ini terdiri tiga tahap pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari:

### 1.1. Tahap persiapan

- a. Tim melakukan koordinasi dengan Mitra, yaitu Ketua BKM Masjid Al-Huda Kelurahan Tegal Sari II untuk menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan PKM.
- b. Tim menyiapkan instrumen yang diperlukan untuk kegiatan pengabdian seperti dokumen administrasi dan teknis pelaksanaan kegiatan.
- c. Menyediakan dan merancang media *fun learning*.
- d. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan seperti lokasi pelaksanaan yang disepakati di lokasi mitra.
- e. Menyiapkan Panduan dan Lembar Evaluasi untuk pelaksanaan PKM.

### 1.2. Tahap pelaksanaan

Metode pendekatan yang dilakukan adalah dengan pendataan anak usia sekolah dasar yang berada di lingkungan mesjid Al Huda Kelurahan Tegal Sari II Medan sebagai peserta. Proses pendekatan ini bekerjasama dengan Ketua BKM Mesjid Al-Huda Kelurahan Tegal Sari II sebagai Mitra. Selanjutnya peserta di kelompokkan menjadi dua level, yaitu level rendah dan tinggi agar dapat

disesuaikan dengan jenis kegiatan yang akan dilakukan.

Selanjutnya peserta dikumpulkan untuk diberikan sosialisasi program yang akan dilaksanakan. Kesadaran dan semangat perubahan para peserta akan sangat menentukan keberhasilan program ini. Pada tahapan ini langsung diberikan pendampingan. Kegiatan peningkatan kemampuan literasi ini menggunakan serangkaian kegiatan yang disesuaikan berdasarkan level peserta. Keseluruhan kegiatan yang dilakukan menggunakan konsep *fun learning*, artinya pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Level rendah (SD kelas 1 sampai kelas 3)
  - a. Mendongeng dan *Story Telling*
  - b. Seni melipat origami
2. Level Sedang (SD kelas 4 sampai kelas 6)
  - a. *Story Telling*
  - b. Permainan Matematika
    - 1) Petak Operasi Ajaib

Permainan pembelajaran ini bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung dasar peserta. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat petak-petak yang mirip seperti jalannya ular tangga, tetapi petak-petaknya berisi bilangan dan operasinya.

#### 2) Tangram

Tujuan permainan ini adalah melatih kreativitas peserta melalui eksplorasi bentuk-bentuk bangun datar

serta membangun pemahaman konsep-konsep geometri bidang datar seperti simetri lipat, simetri putar, keliling, dan lain-lain. Kegiatan yang dilakukan membuat bentuk-bentuk bangun datar dari potongan tangram yang dibuat.

### 1.3 Tahap Evaluasi (keberlanjutan)

Untuk evaluasi pelaksanaan program akan dilakukan setiap kali pendampingan, hal-hal yang masih belum maksimal dapat ditingkatkan pencapaiannya. Sedangkan untuk keberlanjutan program setelah selesai kegiatan PKM dilaksanakan, tim pengabdian terus berkomunikasi dengan mitra agar kegiatan literasi kepada anak-anak usia sekolah di lingkungan mitra dapat dilanjutkan oleh remaja masjid dan penyediaan pojok literasi yang menyediakan buku-buku berkualitas di lingkungan masjid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat meningkatkan kemampuan literasi ini dilakukan di Kelurahan Tegal Sari II Kecamatan Medan Area Kota Medan pada bulan Oktober - Desember 2021. Kegiatan diikuti sekitar 30 anak usia sekolah dasar (SD) yang bertempat tinggal di lingkungan masjid Al Huda. Peserta yang terlibat berasal dari berbagai jenjang SD mulai kelas 1 sampai kelas 6 SD bahkan terdapat beberapa siswa TK.

- 416 *Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar dengan Funtastic Learning di Kelurahan Tegal Sari II Medan – Arnita, Didi Febrian, Faridawaty Marpaung, Marlina Setia Sinaga, Muhammad Yani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.599>



Gambar 2. Kantor Lurah Tegal Sari II

Peserta sangat antusias mengikuti berbagai kegiatan tampak dari respon yang diberikan saat kegiatan akan dimulai.



Gambar 3. Kegiatan Literasi dengan *Funtastic Learning*

a. Mendongeng dan *Story Telling*

Kegiatan literasi dimulai dengan membagi peserta sesuai karakteristik anak. Bagi anak-anak SD kelas 1-3 kegiatan literasi dimulai dengan kegiatan mendongeng dan *story telling*. Pada kegiatan ini, anak-anak kelas rendah diminta mendengarkan temannya untuk menceritakan suatu kisah. Setelah itu secara bergantian beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali cerita yang sudah didengarnya. Awalnya mereka malu-malu

dan takut untuk mengeluarkan suara, namun setelah tiga kali pertemuan mereka mulai berani tampil dan berani mengeluarkan suara meski cerita yang diceritakan kembali dengan alur yang tidak beraturan. Namun ada peningkatan dibanding pertemuan pertama dimana anak-anak merasa malu dan takut untuk mengeluarkan suara.



Gambar 4. Kegiatan Mendongeng dan *Story Telling*

b. Melipat origami

Kegiatan melipat origami dipandu oleh para instruktur untuk membuat origami bentuk hewan dan menyusun puzzle dari potongan origami. Pada kegiatan ini anak-anak diminta menyusun puzzle origami berdasarkan waktu untuk menguji ketangkasan dan daya ingat bentuk origami saat belum di acak. Dengan cara melakukan kompetisi tampak anak-anak sangat antusias untuk menyelesaikan perlombaan menyusun puzzle origami. Hal ini terlihat dari reaksi

anak-anak dengan berteriak saling menyemangati dan kehebohan disaat susunan puzzle salah posisi.



Gambar 5. Kegiatan Melipat dan Menyusun Origami

c. Permainan Matematika

Pada kegiatan ini anak-anak diminta melakukan kegiatan matematika seperti mengenal pola bangun datar, aritmatika dan logika. Secara berkelompok anak-anak diminta menebak susunan pola, melakukan operasi hitung sederhana dan memainkan logika. Kegiatan dan permainan ini dibantu kartu dan papan yang berguna untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban. Kegiatan ini mampu meningkatkan kreatifitas anak dan mampu merangsang imajinasi karena kartu soal yang tersedia begitu menarik perhatian karena keanekaragaman gambar yang ada. Kegiatan ini juga melatih kecermatan dan ketelitian dalam menjawab soal, selain kemampuan membaca teks dan kejelian menganalisis gambar. Tampak anak-anak sangat senang dengan kegiatan matematika sambil bermain.



Gambar 6. Kegiatan Permainan Matematika

d. Evaluasi kegiatan

Kegiatan ini dilakukan sebanyak 3 kali dengan durasi pelaksanaan pengabdian masyarakat selama 2 bulan. Dari 3 kali kegiatan literasi yang telah berlangsung, terlihat anak-anak sangat antusias dengan kegiatan literasi yang diselenggarakan. Kegiatan ini juga berperan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak-anak melalui kegiatan *story telling* dan permainan matematika. Awalnya anak-anak sangat takut untuk melakukan komunikasi di depan orang banyak meski itu teman sebaya dan sepermainannya. Namun dengan kegiatan ini mereka jadi lebih berani untuk tampil menceritakan kembali cerita yang sudah dibacakan sebelumnya oleh salah satu yang bertugas sebagai pembaca. Anak-anak juga jadi lebih menyukai matematika dengan permainan operasi Ajaib dan tangram. Mereka berebut untuk bisa dapat kesempatan memainkan dan menjawab kartu-kartu soal yang disediakan. Antusiasme mereka untuk dapat menyelesaikan soal-soal yang ada pada tumpukan kartu mengakibatkan mereka lupa bahwa mereka sedang mengerjakan latihan-latihan matematika berupa soal-soal pengenalan pola bangun datar, aritmatika dan logika.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada panitia kenaziran masjid dan tiga orang tua anak sebagai mitra kegiatan, mereka sangat senang dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat literasi dan *fantastic learning* ini. Karena waktu anak-anak dimanfaatkan dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat. Selama ini jika hari libur tiba, anak-anak akan disibukkan dengan gadget yang menyebabkan mereka kurang bersosialisasi dan menurunkan minat mereka terhadap kegiatan yang sifatnya kognisi. Antusiasme anak-anak juga terlihat dari reaksi anak-anak berebut dalam memilih buku dan meningkatnya minat baca mereka untuk dapat menuntaskan bacaan mereka melalui buku-buku yang disediakan selama kegiatan.

Mitra berharap kegiatan literasi ini dapat terus berlangsung dibawah binaan remaja masjid Al Huda, sehingga kegiatan anak-anak di masjid selalu diisi dengan kegiatan yang bermanfaat.

### **Pembahasan**

Literasi yang baik dapat mengasah kemampuan untuk dapat beripikir secara kritis, kreatif, inovatif serta menumbuhkan budi pekerti. Keterampilan berliterasi juga dapat mendorong siswa untuk bisa memahami informasi secara reflektif, analitis dan kritis. Pentingnya kesadaran berliterasi sangat mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan. Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepenggal pengalaman yang

menjadi rujukan di masa yang akan datang (Lifia Yola Putri Febrianti dan Oviolanda Irianto, 2017).

Berbagai faktor ditengarai sebagai penyebab rendahnya budaya literasi, namun kebiasaan membaca dianggap sebagai faktor utama dan mendasar. Padahal, salah satu upaya peningkatan mutu sumber daya manusia agar cepat menyesuaikan diri dengan perkembangan global yang meliputi berbagai aspek kehidupan manusia adalah dengan menumbuhkan masyarakat yang gemar membaca (*reading society*) (Permatasari, 2015). Salah satu Teknik yang dapat meningkatkan kemampuan literasi adalah dengan mengupayakan lingkungan sosial yang afektif. Lingkungan sosial dan afektif dibangun melalui model komunikasi dan interaksi seluruh komponen (Andriani, 2020). Menurut (Permatasari, 2015) dibutuhkan program-program berkelanjutan untuk lebih memperkenalkan buku dan mendorong minat baca buku ke sekolah dan masyarakat umum. Jangan terpaku pada seremoni, tetapi fokus pada terobosan yang lebih bumi dan memikat kaum muda untuk membaca. Oleh karena itu untuk mendorong peningkatan kegiatan-kegiatan positif untuk mencapai program memperkenalkan buku dan mendorong minat membaca tim melakukan kegiatan literasi di lingkungan Mesjid Alhuda Kelurahan Tegal Sari II Kecamatan Medan Area.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada

dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi profesional. Belajar pada usia anak lebih efektif dilakukan dengan cara bermain. Kegiatan yang dilaksanakan anak dalam bentuk belajar selalu berwujud bermain, hal ini disebabkan karena bermain memang merupakan jiwa anak itu sendiri. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain juga merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberi anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Trinova, 2003). Sehingga metode yang dipilih tim dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat meningkatkan kemampuan literasi anak usia sekolah dasar adalah dengan metode yang memegang prinsip bermain dan menyenangkan. Dengan metode bermain yang menyenangkan, anak-anak tidak merasa sedang belajar padahal banyak keterampilan diperoleh dari materi-materi yang disajikan.

Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi yang menyenangkan adalah dengan mendongeng dan *story telling*. Menurut pakar psikologi klinis Monica Sulistiawati dalam (Dipodiputro, 2021) mendongeng adalah cara yang menyenangkan, sederhana, dan istimewa dalam mendidik anak yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Pada saat mendongeng, aspek emosi, sentuhan, suara anak akan ikut terlibat, anak akan terangsang indera-inderanya. Begitu juga dengan *story telling*, *Story telling* merupakan metode yang efektif

dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Karena saat melakukan *story telling* pada anak, hal itu akan membantu mengajarkan anak untuk mendengar, mengingat kata, memperlancar bahasa, memahami alur dari suatu cerita dan juga meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi dan tulisan. Ini akan membuat mereka lebih cepat bicara dan menguasai bahasa. Hal ini sesuai dengan dampak yang dihasilkan dari kegiatan literasi di Kelurahan Tegal Sari II, anak-anak menjadi tampak lebih berani mengekspresikan dirinya baik dalam menceritakan kembali cerita yang sudah didengar melalui dongeng dan *story telling*.

Sesuai dengan hasil penelitian (Hakim & Sari, 2019) yang menyatakan bahwa kemampuan matematis siswa meningkat dengan menggunakan games pada pembelajaran matematika. Pada kegiatan pengabdian masyarakat peningkatan kemampuan literasi numerik, kegiatan pembelajaran matematika dilakukan dengan permainan. Pembelajaran dengan permainan memiliki nilai tepat guna menjadi sebuah terobosan untuk mengimbangi perkembangan teknologi dan ketangkasan serta kemampuan menghitung matematis siswa karena adanya latihan-latihan dalam bentuk permainan yang digunakan secara mandiri maupun tim. Pembelajaran matematika dengan cara bermain merupakan salah satu upaya untuk mengurangi permasalahan siswa untuk mengatasi kebosanan dan rasa malas saat melakukan pembelajaran menggunakan buku (Hakim, 2017).

## SIMPULAN

Rendahnya kemampuan literasi disebabkan banyak faktor salah satunya adalah kurangnya budaya membaca dan rendahnya tingkat Pendidikan. Selama pandemic covid terjadi aktifitas anak-anak lebih banyak dirumah dan didominasi dengan kegiatan pembelajaran daring dan hal ini mengakibatkan anak-anak menjadi sangat tergantung terhadap gadget. Oleh karena itu tim melakukan kegiatan pengabdian masyarakat peningkatan kemampuan literasi pada anak-anak usia Sekolah Dasar. Kegiatan pengabdian memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap meningkatnya kemampuan literasi anak. Hal ini terlihat dari bertambahnya kepercayaan diri anak-anak untuk berani melakukan komunikasi setelah dilakukan kegiatan menceritakan Kembali dongen dan *story telling* yang telah diperdengarkan sebelumnya. Begitu juga untuk kemampuan literasi numerik, terjadi peningkatan terhadap kemampuan analitik dan logic anak-anak setelah melakukan permainan tangram dan petak operasi ajaib. Hal ini ditunjukkan ketangkasan dan daya nalar anak-anak bertambah saat diberikan masalah matematis.

Besarnya antusiasme peserta ditunjukkan oleh banyaknya peserta yang terlibat pada 3 kali kegiatan yang dilakukan. Selain itu sambutan dari mitra dan orang tua siswa juga sangat positif, karena anak-anak mendapatkan kegiatan bermanfaat untuk mengisi waktu libur mereka. Harapannya kegiatan ini dapat berlangsung terus dibawah binaan remaja masjid sehingga budaya literasi anak-anak di lingkungan masjid Al Huda

Keluurahan Tegal Sari II dapat tumbuh dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2020). *Kenapa Literasi Di Indonesia Masih Rendah?* 151–156. <https://Lifestyle.Bisnis.Com/Read/20200520/220/1242989/Kenapa-Literasi-Di-Indonesia-Masih-Rendah>
- Dipodiputro, J. J. (2021). *Potensi Konten Kreatif Dongeng Di Indonesia Masih Terbuka Lebar.*
- Evita Devega. (2021). Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet Di Medsos. *Kominfo*, 61, 1–7. [https://Www.Kominfo.Go.Id/Content/Detail/10862/Teknologi-Masyarakat-Indonesia-Malas-Baca-Tapi-Cerewet-Di-Medsos/0/Sorotan\\_Media](https://Www.Kominfo.Go.Id/Content/Detail/10862/Teknologi-Masyarakat-Indonesia-Malas-Baca-Tapi-Cerewet-Di-Medsos/0/Sorotan_Media)
- Hakim, D. L. (2017). Penerapan Permainan Saldermath Algebra Dalam Pelajaran Matematika Siswa Kelas Vii Smp Di Karawang. *Jipmat*, 2(1). <https://Doi.Org/10.26877/Jipmat.V2i1.1476>
- Hakim, D. L., & Sari, R. M. M. (2019). Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129–141. <https://Doi.Org/10.30870/Jppm.V12i1.4860>
- Lifia Yola Putri Febrianti Dan Oviolanda Irianto. (2017). *Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea.* 640–647. <http://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Elic/Article/View/1282>
- Miller, J. W., & Mckenna, M. C. (2016). *World Literacy: How Countries Rank And Why It Matters.* In *World Literacy: How Countries Rank And Why It Matters* (1st Ed.). Routledge. <https://Doi.Org/10.4324/9781315693934>
- Permatasari, A. (2015). Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi. *Seminar Nasional Bulan Bahasa Unib*, 146–156.
- Price, T. (2020). *Southeast Asia Ecommerce.*

- 421 *Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar dengan Funtastic Learning di Kelurahan Tegal Sari II Medan – Arnita, Didi Febrian, Faridawaty Marpaung, Marlina Setia Sinaga, Muhammad Yani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.599>

*Tmogroup.*

[https://www.tmogroup.asia/southeast-Asia-Ecommerce-2020-Update/](https://www.tmogroup.asia/southeast-asia-ecommerce-2020-update/)

Trinova, Z. (2003). *Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. 209–215.

Wikipedia. (2021). Tegal Sari Ii , Medan Area , Medan. In *Wikipedia* (P. 575).  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Tegal\\_Sari\\_Ii,\\_Medan\\_Area,\\_Medan](https://id.wikipedia.org/wiki/Tegal_Sari_Ii,_Medan_Area,_Medan)