

## PELATIHAN LITERASI NUMERASI MELALUI GAMES BMC WIRAUUSAHA PADA SISWA SMA SULTAN AGUNG KEDIRI

Efa Wahyu Prastyaningtyas<sup>1\*</sup>, Bayu Surindra<sup>2</sup>, Elis Irmayanti<sup>3</sup>, Zainal Arifin<sup>4</sup>, Tjetjep Yusuf Afandi<sup>5</sup>, Eunike Rose Mita Lukiani<sup>6</sup>, Permata Valenta<sup>7</sup>, Novendra Priya Ditya<sup>8</sup>, Sendi Rizki Yoga Pratama<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Email: [efawahyu@unpkdr.ac.id](mailto:efawahyu@unpkdr.ac.id)

### Abstrak

Pengabdian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya literasi dan numerasi pada siswa di SMA Sultan Agung Kediri. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh Mahasiswa PLP 2 Prodi Pendidikan Ekonomi pada bulan pada bulan agustus – oktober 2024 ditunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi masih 20%, sarana prasarana pembelajaran juga masih kurang menunjang, siswa akan banyak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas jika berkaitan dengan kewirausahaan. Sebagai bentuk tindak lanjut dari kondisi tersebut pada bulan November 2024 dilakukan pelatihan literasi dan numerasi yang tujuannya membantu mengatasi hambatan yang dialami siswa terkait hal tersebut. Metode pelatihan yang digunakan dibagi menjadi empat tahap utama yaitu pra kegiatan (observasi dan persiapan), pelatihan dan praktik (menggunakan permainan BMC untuk belajar literasi dan numerasi), pendampingan (membantu siswa menerapkan keterampilan yang dipelajari melalui proyek kecil), dan monitoring serta evaluasi (untuk menilai efektivitas program). Pelatihan ini dirancang agar pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam hal kewirausahaan dan pengelolaan bisnis. Dalam proses ini, siswa belajar tentang perencanaan keuangan, analisis biaya, serta perhitungan yang terkait dengan model bisnis yang siswa buat melalui permainan BMC. Hasil dari pengabdian diukur dengan angket pendapat siswa untuk menilai terkait dengan literasi numerasi yang mereka dapatkan ketika ikut pelatihan. Ditunjukkan bahwa pelatihan berbasis permainan BMC berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi dan numerasi sebesar 60%, serta mengembangkan keterampilan kerja sama dan pemecahan masalah. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif.

Kata kunci: *Business Model Canvas*, Literasi, Numerasi

### Abstract

*This service is motivated by the low literacy and numeracy of students at SMA Sultan Agung Kediri. Based on initial observations made by PLP 2 students of the Economic Education Study Program in August - October 2024, it was shown that literacy and numeracy skills were still 20%, learning infrastructure facilities were also still lacking support, students would participate in many learning activities in class if they were related to entrepreneurship. As a form of follow-up to these conditions in November 2024, literacy and numeracy training was conducted to help overcome the obstacles experienced by students in this regard. The training method used was divided into four main stages: pre-activity (observation and preparation), training and practice (using BMC games to learn literacy and numeracy), mentoring (helping students apply the skills learned through small projects), and monitoring and evaluation (to assess the effectiveness of the program). The training is designed to make learning more interactive and relevant to students' daily lives, especially in terms of entrepreneurship and business management. In this process, students learn about financial planning, cost analysis, as well as calculations related to the business model that students create through the BMC game. The results of the service were measured by a questionnaire to assess students' opinions related to numeracy literacy that they got when participating in the training. It was shown that the BMC game-based training succeeded in increasing students' understanding of literacy and numeracy by 60%, as well as developing*

*cooperation and problem-solving skills. In addition, the program also succeeded in increasing students' participation in the learning process and creating a more positive learning environment.*

*Keyword:* Business Model Canvas, Literacy, Numeracy

## **Pendahuluan**

Pendidikan yang berkualitas menjadi salah satu hal yang penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk nantinya mampu menghadapi tantangan di masa depan. Saat ini, pemahaman tentang literasi dan numerasi menjadi aspek yang penting dalam dunia pendidikan, tidak hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi di masyarakat. Menurut (Oktiningrum & Ramadhani, 2022) Literasi dan numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, yang melibatkan penggunaan simbol dan angka. Selain itu, literasi dan numerasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir kritis dan menganalisis pernyataan yang berkaitan dengan konsep dasar matematika dan keterampilan ini tidak hanya penting untuk memahami angka dan simbol, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang diperlukan dalam berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia, tidak semua sekolah bisa memenuhi kebutuhan pendidikan dengan baik apalagi tidak semua juga siswa memahami dan mengerti literasi dan numerasi. Banyak sekolah yang menghadapi berbagai masalah seperti rendahnya minat baca, yang membuat mereka kesulitan untuk mengikuti dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, fasilitas yang tidak memadai, dan kurangnya inovasi dalam cara mengajar (Wijaya & Suardiasa, 2023). Semua ini membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Rapor pendidikan sering digunakan untuk menilai kualitas pendidikan. Sayangnya banyak sekolah terutama di daerah yang terpencil/kurang berkembang masih mendapatkan nilai rendah atau berada dalam kategori rapor merah. Ini menunjukkan bahwa pencapaian pendidikan di tempat-tempat tersebut masih jauh dari harapan dan perlu ada usaha lebih untuk memperbaiki kondisi ini agar semua siswa bisa mendapatkan pendidikan yang lebih baik.

SMAS Sultan Agung Kediri yang terletak di Jl. Raung No.1, Bandar Kidul, Kec. Mojoroto, Kota Kediri. Dengan 85 siswa dan 6 guru merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan tersebut dalam pendidikan. Berdasarkan data tahun 2024, sekolah ini menunjukkan hasil rapor merah dari dinas pendidikan atau kurang memuaskan dimana hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa masih sangat rendah. Observasi awal yang dilakukan oleh Mahasiswa PLP 2 Prodi Pendidikan Ekonomi pada bulan pada bulan agustus – oktober 2024 menunjukkan literasi

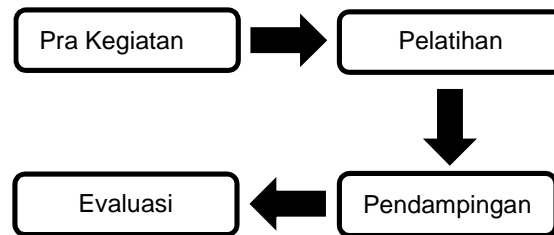
dan numerasi siswa masih 20%, kurang menunjangnya sarana prasarana pembelajaran, siswa dalam kesehariannya banyak yang tidak masuk mereka lebih suka mengikuti kegiatan pembelajaran yang arahnya kepraktek wirausaha. Dengan kondisi seperti ini sangat penting bagi pihak sekolah untuk mencari solusi yaitu dengan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan pelatihan kepada siswa dengan tujuan mampu meningkatkan literasi dan numerasinya dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk segala sesuatu yang digunakan, baik benda maupun lingkungan di sekitar siswa, yang dapat dimanfaatkan siswa selama proses pembelajaran (Moto, 2019).

Dalam menghadapi tantangan tersebut pihak Universitas Nusantara PGRI Kediri ingin membantu pihak sekolah SMAS Sultan Agung Kediri untuk meningkatkan literasi dan numerasinya melalui pelatihan literasi dan numerasi berbasis permainan menggunakan Business Model Canvas (BMC). Menurut (Ulya, 2017) Permainan adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk bermain atau bersenang-senang. Dengan memasukkan permainan ke dalam proses belajar diharapkan siswa jadi lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk belajar. Melalui permainan siswa tidak hanya mengikuti aturan tetapi juga bisa menjelajahi dan menemukan hal-hal baru yang berkaitan dengan pembelajaran. Ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan bisa menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman sehari-hari lebih menyenangkan. BMC (Business Model Canvas) adalah sebuah alat yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana sebuah organisasi menciptakan, menyampaikan, dan menerapkan nilai (Widiyanti, 2021). Permainan Business Model Canvas (BMC) ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep literasi dan numerasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui simulasi bisnis. Dengan cara ini siswa tidak hanya belajar berhitung tetapi juga dapat melihat bagaimana numerasi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam mengelola keuangan dan merencanakan suatu usaha. Dengan menggunakan cara tersebut diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga pemahaman mereka tentang angka dan perhitungan menjadi lebih baik. Hubungan BMC Wirausaha dengan literasi numerasi salah satunya dapat menggabungkan pemahaman konseptual tentang bisnis dengan keterampilan praktis yang diperlukan untuk mengelola dan mengembangkan usaha secara finansial. Sehingga BMC bisa dikatakan merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan literasi dan numerasi secara sederhana yang bisa diterapkan pada siswa.

Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SMAS Sultan Agung Kediri. Dengan adanya program ini, siswa akan belajar dengan cara yang lebih menarik dan praktis sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, pelatihan ini juga bisa menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain yang mengalami masalah yang sama sehingga mereka bisa menerapkan metode ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tempat tersebut dan diharapkan siswa tidak hanya memahami pembelajaran yang diberikan tetapi juga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada masyarakat dan lingkungan sekitar. Dengan cara seperti ini diharapkan pendidikan menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi semua orang.

### Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan literasi dan numerasi menggunakan permainan Business Model Canvas (BMC) dilakukan melalui empat tahap utama:



**Gambar 1: Tahapan Pelaksanaan Pengabdian**

1. Prakegiatan: Dimulai dengan observasi untuk memahami kondisi siswa dan sekolah, terutama terkait kemampuan literasi dan numerasi serta keterbatasan fasilitas pembelajaran. Tim pengabdian masyarakat dari UNP Kediri mengadakan diskusi dengan kepala sekolah dan guru untuk merancang program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Di mana pada kegiatan ini tersepakati bahwa pelaksanaan pengabdian pada hari rabu 6 november 2024. Setelah itu, mempersiapkan materi, alat bantu belajar, dan rencana pelaksanaan permainan BMC. Pada tahap ini, tim juga mengidentifikasi kelompok sasaran serta mengatur jadwal pelatihan

2. Pelatihan dan praktik :
  - a. Pelatihan: peserta dijelaskan terkait komponen-komponen yang ada pada BMC, kemudian peserta diberikan contoh implementasi dari BMC dalam berwirausaha.
    - 1). Keterampilan literasi yang diterapkan pada pelatihan game BMC antara lain:
      - a) Segmentasi Pasar, mengidentifikasi dan menganalisis target pasar menggunakan data numerik. b) Proposisi Nilai, menggunakan keterampilan analisis untuk memahami kebutuhan pelanggan. c) Saluran Distribusi, menghitung dan merencanakan saluran distribusi dengan mempertimbangkan biaya dan efisiensi. d) Struktur biaya dan pendapatan: mengembangkan pemahaman tentang pengeluaran dan pendapatan, serta cara menghitung profitabilitas.
    - 2) Keterampilan Numerasi yang diterapkan pada pelatihan games BMC ini antara lain: a) Perhitungan, memahami dasar-dasar angka dan operasi untuk membuat keputusan bisnis. b) Analisis data, membaca dan menganalisis grafik dan tabel untuk mendapatkan wawasan bisnis. c) Perencanaan keuangan, membuat anggaran dan proyeksi keuangan dengan menggunakan data numerik.
  - b. Praktek
    - 1) Pendekatan kolaboratif kerja tim; peserta bekerja dalam kelompok untuk menyusun model bisnis, memfasilitasi diskusi dan pertukaran ide. Feedback dan refleksi; menggunakan umpan balik dari game untuk meningkatkan pemahaman dan strategi.
    - 2) Penerapan dalam Kewirausahaan; keterampilan praktis, peserta dapat menerapkan keterampilan numerasi dan literasi bisnis dalam proyek nyata. Inovasi dan kreativitas, mendorong pemikiran kreatif dalam merancang model bisnis yang inovatif.
    - 3) Evaluasi dan Pengukuran: Penilaian kemajuan, mengukur peningkatan keterampilan literasi numerasi peserta melalui simulasi bisnis. Analisis hasil, menggunakan hasil game untuk menganalisis kesalahan dan area yang perlu diperbaiki.
  - c. Pendampingan : Pendampingan dilakukan untuk memastikan siswa dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek kecil, seperti membuat simulasi bisnis dimana terdapat analisis bisnis yang mencakup analisis bahan baku, pemasaran sampai keuntungan yang diperoleh kemudian

- setelah selesai peserta didik ditunjuk untuk mempresentasikan hasil dari analisis mereka untuk melakukan presentasi
- d. Evaluasi: meliputi pelaksanaan program dan keberlanjutan. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan sangat penting untuk memastikan bahwa tujuan program tercapai dan dampaknya dapat dirasakan oleh pihak sekolah.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Kegiatan pelatihan literasi dan numerasi melalui permainan Business Model Canvas (BMC) di SMAS Sultan Agung Kediri telah berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dan sekolah. Observasi awal menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep numerasi, membaca data, dan melakukan perhitungan dengan benar. Namun, semangat siswa terhadap kegiatan yang berkaitan dengan kewirausahaan menjadi modal penting dalam pelaksanaan program ini. Selama tim melaksanakan pelatihan siswa aktif berpartisipasi dalam simulasi pengelolaan bisnis menggunakan permainan BMC. Setiap kelompok siswa diberikan tantangan untuk merancang model bisnis yang mencakup berbagai elemen seperti segmentasi pasar, perencanaan keuangan, dan analisis biaya. Metode pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep literasi dan numerasi. Misalnya, siswa belajar menghitung biaya produksi, menganalisis bahan baku, dan merencanakan strategi distribusi yang dimana semuanya sangat terkait dengan pengembangan keterampilan numerasi. Berikut beberapa hasil yang dicapai dari pelatihan ini:

1. Peningkatan Pemahaman tentang Model Bisnis: Melalui penggunaan permainan BMC, peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan elemen penting dalam merancang serta mengelola model bisnis, termasuk aspek seperti pelanggan, proposisi nilai, saluran distribusi, dan sumber pendapatan.
2. Pengembangan Keterampilan Literasi dan Numerasi: Keterampilan Literasi Bisnis: Peserta akan mendapatkan pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep dasar bisnis, seperti segmentasi pasar, proposisi nilai, serta cara berinteraksi dengan berbagai pihak terkait dalam konteks kewirausahaan. Keterampilan numerasi, yang mencakup perhitungan keuangan dan angka-angka utama dalam bisnis seperti estimasi biaya, harga jual, margin keuntungan, dan proyeksi keuangan, dapat ditingkatkan melalui simulasi dan analisis dalam permainan. Literasi dan numerasi siswa SMA Sultan Agung Kediri meningkat 60% berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

3. Penguatan Kemampuan Penyelesaian Masalah: Game BMC memotivasi peserta untuk menghadapi tantangan dalam merencanakan bisnis, yang membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan efektif.
4. Peningkatan Kemampuan Kerja Sama: Jika permainan dilakukan dalam kelompok, peserta dapat mempelajari cara bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan menyusun strategi bersama untuk mencapai tujuan bisnis yang telah ditetapkan.
5. Meningkatkan Keterlibatan dalam Proses Pembelajaran: Pendekatan interaktif dan menyenangkan yang diterapkan dalam permainan membuat peserta lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.
6. Rekomendasi untuk program berkelanjutan: Memberikan sesi pendampingan atau bimbingan dari profesional atau pengusaha berpengalaman untuk memberikan arahan secara langsung. Hal ini bisa mencakup sesi tanya jawab, peninjauan model bisnis yang dibuat oleh siswa, serta memberikan saran dalam menjalankan usaha mereka. Menyisipkan pelatihan literasi numerasi dan BMC ke dalam kurikulum kewirausahaan atau ekonomi secara lebih komprehensif, dengan mencakup materi-materi lanjutan seperti manajemen keuangan, pengembangan produk, dan perencanaan pemasaran



**Gambar 2: Kegiatan Pelatihan Literasi Numerasi melalui Games BMC Wirausaha**

Kegiatan ini juga membawa perubahan positif pada tingkat kehadiran dan keterlibatan siswa dalam proses pelatihan dan hal tersebut diharapkan siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan yang melibatkan permainan dan simulasi tentang bisnis karena dianggap relevan dengan kehidupan sehari-hari. Program ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan atau kemampuan literasi dan numerasi tetapi juga memberikan dampak dengan jangka panjang dalam menciptakan budaya belajar yang lebih baik di SMAS Sultan Agung Kediri. Dengan hasil yang dicapai pelatihan ini menunjukkan bahwa sesuatu yang kreatif seperti permainan BMC dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sekolah dengan keterbatasan fasilitas untuk belajar.

### **Kesimpulan**

Pelatihan literasi dan numerasi dengan menggunakan permainan Business Model Canvas (BMC) di SMAS Sultan Agung Kediri telah berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Permainan BMC adalah permainan yang interaktif dimana memungkinkan siswa untuk memahami konsep literasi dan numerasi melalui simulasi pengelolaan bisnis yang nyata. Melalui cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat menerapkannya pengetahuan ini untuk kehidupan sehari hari yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan siswa lebih memahami dalam hal penghitungan, analisis data, perencanaan keuangan, dan manajemen bisnis secara keseluruhan dan program ini tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan numerasi, tetapi juga berusaha meningkatkan kemampuan literasi secara keseluruhan. Dengan program pelatihan seperti ini mampu menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya tingkat literasi dan numerasi di sekolah tersebut dimana dari kegiatan ini literasi dan numerasi siswa meningkat dari 20% menjadi 60% . Diharapkan dengan keberhasilan program ini, SMAS Sultan Agung Kediri dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif lainnya yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik.



## Saran

Sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan pelatihan literasi dan numerasi yang menggunakan permainan Business Model Canvas (BMC), disarankan agar metode ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain yang membutuhkan dan memiliki tantangan yang sama dengan SMA Sultan Agung Kediri. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Selain itu penting untuk memperbaiki sarana pendukung pembelajaran, seperti perpustakaan serta memperluas program pelatihan agar mencakup keterampilan lain yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendampingan dan evaluasi menyeluruh juga diperlukan untuk memastikan dampak dari program ini. Kerja sama dengan pihak luar dalam proses pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan cara-cara tersebut harapannya mampu memberikan manfaat dari program pelatihan ini dan kedepannya dapat terus dirasakan dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Sultan Agung Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Oktiningrum, W., & Ramadhani, A. S. (2022). Mengukur Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan Media Staflash. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.9747>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6, 371–376.
- Widiyanti, W. (2021). Business Model Canvas Sebagai Alat Bantu Dalam Menentukan Strategi Bisnis Jasa Penyewaan Mainan. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 5(2), 285. <https://doi.org/10.24912/jmieb.v5i2.11433>
- Wijaya, I. N. W. E., & Suardiasa, I. N. (2023). Pendampingan Peningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD Negeri Fatupisa. *Kelimutu Journal of Community Service*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v3i1.11303>