

INTEGRASI LOMBA CERDAS CERMAT SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN LITERASI MATEMATIKA, IPA, DAN BAHASA INGGRIS SMPK ADISUCIPTO

¹Maria Adriani Pulo Luon, ²Maria Felmiani Purnasari Adur, ³Anggerini Horlians Ina Wonga, ⁴Serefina Tefi, ⁵Egidius Dewa

¹²³⁴⁵SMPK Adisucipto, Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang
e-mail: adrianimaria24@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan literasi, motivasi belajar, dan kolaborasi siswa dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kompetitif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada peningkatan literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris melalui pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat Terpadu di SMPK Adisucipto Kupang. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Luar Kelas Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh data bahwa 97% peserta menyatakan kegiatan ini mampu meningkatkan semangat belajar, 95% menilai lomba melatih kerja sama dan sportivitas, serta 96% berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali. Selain itu, 93% siswa menilai fasilitas yang disediakan mendukung jalannya kegiatan, dan 91% memberikan penilaian positif terhadap kinerja panitia. Meskipun terdapat sedikit variasi dalam penilaian kesesuaian tingkat kesulitan soal, sebagian besar siswa tetap menilai kegiatan berlangsung sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa Lomba Cerdas Cermat Terpadu mampu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi sosial siswa. Guru-guru juga menilai kegiatan ini relevan dengan program sekolah dalam penguatan literasi dan numerasi.

Kata Kunci: *literasi, lomba cerdas cermat, MBKM*

ABSTRACT

Improving student's literacy, learning motivation, and collaboration can be achieved through innovative and competitive learning activities. This community service activity focused on enhancing literacy in Mathematics, Science, and English through the implementation of an Integrated Quiz Competition at SMPK Adisucipto Kupang. The program was part of the *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM) Off-Campus initiative of the Catholic University of Widya Mandira Kupang, designed to create active, collaborative, and meaningful learning experiences. Based on the questionnaire results, 97% of participants stated that the activity increased their learning enthusiasm, 95% agreed it fostered teamwork and sportsmanship, and 96% hoped similar activities would be conducted again. In addition, 93% of students rated the provided facilities as supportive, while 91% gave positive assessments of the organizing committee's performance. Although there were slight variations in perceptions of question difficulty, most students still evaluated the competition very positively. These findings indicate that the Integrated Quiz Competition served as an enjoyable and effective learning medium to enhance learning motivation, critical thinking, and social collaboration.

Keywords: *literacy, quiz competition, MBKM*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi peserta didik Indonesia terutama dalam bidang Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris, masih menjadi isu yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD dalam aspek literasi membaca, sains, dan matematika (OECD, 2023). Hal ini menandakan bahwa peserta didik Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep, mengolah informasi, serta mengaplikasikan pengetahuan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Menurut Bybee (2015), literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, melainkan keterampilan untuk memahami konteks, berpikir kritis, dan mengambil keputusan berbasis bukti (*evidence-based decision making*).

Peningkatan literasi menjadi salah satu fokus utama pembangunan pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Melalui kebijakan *Gerakan Literasi Nasional* (GLN) dan *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS), pemerintah berupaya membangun budaya literasi di semua jenjang pendidikan. Namun, implementasi program tersebut di lapangan masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber belajar, kurangnya variasi metode pembelajaran, dan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan literasi (Retnawati et al., 2018). Akibatnya, kegiatan literasi sering kali hanya sebatas rutinitas membaca tanpa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan literasi menjadi fondasi bagi penguasaan *21st century skills* yang mencakup berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (OECD, 2018). Literasi sains dan matematika, misalnya, berperan penting dalam melatih peserta didik untuk memahami fenomena ilmiah dan menggunakan penalaran logis untuk memecahkan masalah, sedangkan literasi bahasa Inggris membantu siswa mengakses informasi global dan mengembangkan kemampuan komunikasi lintas budaya (UNESCO, 2019). Dengan demikian, peningkatan literasi tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada kesiapan peserta didik menghadapi tantangan sosial dan teknologi di masa depan.

Salah satu pendekatan inovatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan literasi adalah pembelajaran berbasis kompetisi edukatif seperti *lomba cerdas cermat*. Kegiatan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemampuan berpikir cepat siswa (Sulistiyowati et al., 2020). Melalui suasana kompetitif dan kolaboratif, siswa terdorong untuk memahami materi secara mendalam, melatih ketepatan berpikir, dan bekerja sama dengan anggota tim. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa kegiatan seperti *quiz competition* mampu meningkatkan minat belajar serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis literasi (Ananda & Putra, 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, mahasiswa Program *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Luar Kelas* dari Universitas Katolik Widya Mandira Kupang melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan literasi lintas bidang di sekolah mitra. Program ini berjudul “Integrasi Lomba Cerdas Cermat sebagai Media Peningkatan Literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris di Sekolah Mitra.” Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk dukungan terhadap program tahunan sekolah, sekaligus sebagai sarana pembelajaran kolaboratif antara mahasiswa dan guru dalam mengembangkan inovasi penguatan literasi berbasis kompetensi.

Integrasi tiga mata pelajaran utama Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris dalam satu kegiatan memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan antarbidang secara kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM)* yang menekankan pentingnya keterpaduan antardisiplin untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Bybee, 2015). Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi peserta didik,

serta mendukung sekolah dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Luar Kelas Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang berfokus pada peningkatan literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris melalui integrasi lomba cerdas cermat antar kelas di sekolah mitra. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Katolik Adisucipto, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, pada bulan Agustus 2025, dengan melibatkan 17 kelas dimana kelas VII ada lima kelas (VII A, VII B, VII C, VII D, VII E), KELAS VIII ada enam kelas (VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F) dan kelas IX ada enam kelas (IX A, IX B, IX C, IX D, IX E, IX F). Setiap kelas membentuk satu tim yang terdiri atas tiga peserta mewakili ketiga bidang pelajaran tersebut. Guru mata pelajaran berperan sebagai juri dan pembimbing kegiatan, sedangkan mahasiswa MBKM bertugas sebagai fasilitator, moderator, dan panitia pelaksana.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dalam tiga sesi kompetisi. Tahap penyisihan dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025, diikuti oleh seluruh 17 tim untuk menentukan sembilan tim terbaik yang melaju ke babak berikutnya. Tahap semifinal dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025, dan menghasilkan tiga tim terbaik yang kemudian bersaing di babak final pada tanggal 23 Agustus 2025. Seluruh tahapan lomba dirancang berbasis *higher order thinking skills (HOTS)* dan menekankan aspek kolaborasi, ketepatan berpikir, serta penguasaan konsep lintas bidang. Tahap akhir kegiatan berupa evaluasi dan refleksi bersama guru dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan terhadap peningkatan motivasi dan kemampuan literasi siswa. Penyerahan hadiah kepada tiga tim pemenang dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2025 sebagai bentuk apresiasi dan penutup kegiatan. Data pelaksanaan dikumpulkan melalui angket respon siswa dan guru, lembar observasi, serta dokumentasi foto dan video. Hasil data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran manfaat kegiatan dan rekomendasi pengembangan lomba literasi terpadu di tahun ajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan *Integrasi Lomba Cerdas Cermat Terpadu* sebagai media peningkatan literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris terlaksana dengan baik dan mendapat respons positif dari seluruh warga sekolah. Kegiatan ini diikuti oleh 17 tim yang berasal dari kelas VII hingga IX, di mana setiap tim terdiri atas tiga siswa yang mewakili masing-masing bidang pelajaran. Pelaksanaan lomba dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari babak penyisihan pada 14 Agustus 2025, semifinal pada 14 Agustus 2025, dan final pada 23 Agustus 2025. Puncak kegiatan berupa pemberian hadiah pada 28 Agustus 2025 menjadi momen apresiasi bagi tiga tim terbaik yang memperoleh skor tertinggi. Antusiasme siswa terlihat sejak tahap awal pendaftaran hingga pelaksanaan final, menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu menarik minat belajar sekaligus menciptakan suasana kompetisi akademik yang sehat di sekolah.

Setiap babak lomba dirancang dengan memperhatikan aspek *higher order thinking skills (HOTS)*, sehingga pertanyaan yang diajukan tidak hanya menuntut hafalan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, analitis, dan aplikatif. Dalam praktiknya, siswa diajak untuk menafsirkan konteks soal, berdiskusi dengan anggota tim, dan memberikan penjelasan logis atas jawabannya. Guru bidang studi berperan aktif sebagai juri, memastikan bahwa kegiatan berlangsung objektif dan edukatif. Mahasiswa MBKM bertindak sebagai panitia, moderator, Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

serta fasilitator kegiatan, sehingga proses pelaksanaan berjalan terstruktur dan kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Merdeka Belajar Kampus Merdeka Luar Kelas* dapat menjadi wadah efektif untuk melatih mahasiswa dalam berinteraksi langsung dengan dunia pendidikan.

Selain kompetisi, kegiatan ini juga menjadi sarana pembentukan karakter positif, seperti tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas. Siswa menunjukkan semangat kebersamaan dan kerja sama dalam menghadapi setiap sesi lomba. Guru menilai bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman belajar berbeda yang lebih bermakna dibanding pembelajaran konvensional di kelas. Lingkungan sekolah pun menjadi lebih hidup, karena seluruh warga sekolah turut mendukung dan memberi semangat kepada peserta lomba. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan memperlihatkan dinamika interaksi siswa, suasana antusias, serta dukungan dari pihak sekolah dan mahasiswa pelaksana.



Gambar 1. Babak Penyisihan dan Semifinal

Pada babak penyisihan, kegiatan diikuti oleh 17 tim yang mewakili masing-masing kelas dari jenjang VII hingga IX (Gambar 1). Untuk memastikan proses kompetisi berjalan efektif dan terstruktur, seluruh tim dibagi ke dalam empat grup, di mana tiga grup terdiri dari empat tim dan satu grup terdiri dari lima tim. Setiap grup berkompetisi secara bergiliran dengan menjawab pertanyaan yang mencakup bidang Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris. Pertanyaan dirancang menggunakan pendekatan *higher order thinking skills (HOTS)*, sehingga siswa tidak hanya menjawab berdasarkan hafalan, tetapi juga melalui analisis dan penalaran logis.

Dari setiap grup, dua tim dengan skor tertinggi dinyatakan lolos ke tahap berikutnya. Dengan demikian, diperoleh delapan tim terbaik berdasarkan perolehan nilai kumulatif tertinggi di masing-masing grup. Proses penilaian dilakukan secara objektif oleh guru mata pelajaran yang bertindak sebagai juri, sementara mahasiswa MBKM bertugas sebagai moderator dan pengatur jalannya perlombaan. Suasana penyisihan berlangsung kompetitif namun kondusif, ditandai dengan antusiasme siswa yang tinggi dan dukungan moral dari teman-teman sekelas dapat dilihat suasana perlombaan pada Gambar 1.

Selanjutnya, pada babak semifinal, kedelapan tim tersebut kembali dibagi menjadi dua grup, masing-masing terdiri atas empat tim. Format kompetisi pada babak ini serupa dengan penyisihan, namun dengan tingkat kesulitan soal yang lebih tinggi dan waktu menjawab yang lebih singkat untuk menguji kecepatan berpikir serta ketepatan jawaban. Dari setiap grup semifinal, dua tim dengan skor tertinggi terpilih untuk melaju ke babak final, sehingga tersaring empat tim terbaik yang berhak memperebutkan posisi juara. Tahapan ini menjadi momentum penting yang memperlihatkan kemampuan siswa dalam berpikir cepat, bekerja sama dalam tim, serta berkompetisi secara sportif.

Selanjutnya, babak final diikuti oleh empat tim yang telah melewati proses seleksi ketat pada dua tahap sebelumnya. Babak ini menjadi puncak kegiatan, di mana seluruh tim berada cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan yang memadukan tiga bidang pelajaran secara

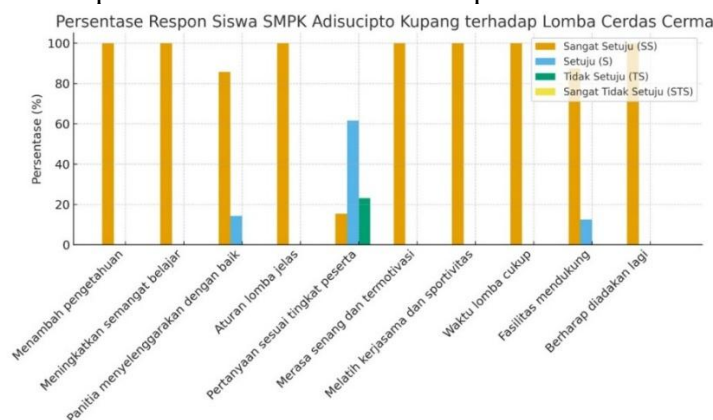
terpadu. Penilaian dilakukan secara langsung oleh dewan juri yang terdiri atas guru bidang studi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris. Pada akhir babak final, ditetapkan tiga tim pemenang berdasarkan perolehan skor tertinggi. Kegiatan diakhiri dengan pemberian hadiah pada 28 Agustus 2025 kepada para pemenang, disertai penyerahan piagam penghargaan kepada seluruh peserta. Momen ini menjadi simbol apresiasi sekaligus refleksi keberhasilan program dalam meningkatkan literasi dan semangat belajar siswa secara terpadu dan menyenangkan.



Gambar 2. Babak Final dan Penyerahan Piala

Pada babak final, empat tim terbaik yang telah lolos dari tahap semifinal kembali berkompetisi memperebutkan posisi juara. Babak ini berlangsung dengan suasana yang sangat kompetitif dan penuh semangat. Setiap tim berusaha menjawab pertanyaan secara cepat, tepat, dan strategis untuk memperoleh skor tertinggi. Dewan juri yang terdiri dari guru Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris menilai berdasarkan ketepatan jawaban dan kemampuan tim dalam berargumentasi secara logis. Berdasarkan hasil penilaian akhir, kelas VII D berhasil meraih Juara I, disusul oleh kelas VIII B sebagai Juara II, dan kelas IX B sebagai Juara III (Gambar 2).

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan *Lomba Cerdas Cermat Terpadu* di SMPK Adisucipto Kupang, diperoleh gambaran umum mengenai tingkat penerimaan, antusiasme, serta persepsi siswa terhadap manfaat kegiatan. Instrumen angket terdiri atas beberapa pernyataan yang menilai aspek kognitif, afektif, dan sosial, seperti peningkatan pengetahuan, semangat belajar, kerja sama tim, serta efektivitas penyelenggaraan lomba. Hasil olahan data ditampilkan dalam bentuk persentase untuk mempermudah interpretasi respon siswa terhadap setiap pernyataan. Secara umum, grafik berikut memperlihatkan dominasi respon *Sangat Setuju (SS)* dan *Setuju (S)* pada hampir semua indikator yang dinilai, menunjukkan bahwa kegiatan ini diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Data hasil respon tersebut divisualisasikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 3. Persentase respon siswa

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa mayoritas siswa memberikan respon *Sangat Setuju (SS)* terhadap sebagian besar aspek kegiatan, terutama pada pernyataan “Meningkatkan semangat belajar”, “Melatih kerja sama dan sportivitas”, serta “Berharap lomba diadakan lagi” yang masing-masing memperoleh persentase mendekati 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Lomba Cerdas Cermat Terpadu* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan semangat kompetitif positif di kalangan peserta. Selain itu, pernyataan mengenai “Fasilitas mendukung” dan “Panitia menyelenggarakan dengan baik” juga memperoleh persentase tinggi, yang menandakan bahwa kegiatan ini dinilai terlaksana secara optimal dari sisi teknis dan manajerial. Sementara itu, meskipun terdapat variasi kecil pada aspek “Pertanyaan sesuai tingkat peserta”, sebagian besar siswa tetap menilai positif kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan mereka. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat temuan bahwa pendekatan berbasis kompetisi edukatif dapat menjadi media efektif dalam meningkatkan literasi, motivasi belajar, serta kolaborasi sosial siswa di lingkungan sekolah.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan lomba terpadu berhasil mengintegrasikan aspek akademik, sosial, dan emosional peserta didik. Siswa tidak hanya belajar menjawab pertanyaan, tetapi juga berlatih berpikir cepat, mendengarkan pendapat teman, dan mengatur strategi bersama tim. Guru-guru juga menyampaikan bahwa kegiatan ini mendukung program tahunan sekolah dalam upaya peningkatan literasi dan numerasi. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat budaya literasi di sekolah sekaligus membangun kemitraan antara universitas dan sekolah.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan integrasi Lomba Cerdas Cermat Terpadu menunjukkan hasil positif sebagai strategi pembelajaran berbasis kompetisi edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris secara signifikan. Siswa termotivasi untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah lintas bidang pelajaran. Hasil ini selaras dengan temuan Ananda dan Putra (2022) yang menegaskan bahwa *quiz competition* mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar sains melalui pemanfaatan unsur permainan. Demikian pula Sulistyowati et al. (2020) menjelaskan bahwa lomba berbasis akademik mendorong semangat belajar karena menggabungkan tantangan intelektual dengan kesenangan berkompetisi. Dalam konteks kegiatan ini, suasana belajar yang aktif dan kolaboratif muncul secara alami karena peserta berlomba sambil berdiskusi, saling melengkapi dalam tim, serta menampilkan semangat sportivitas di ruang belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Integrasi tiga bidang studi dalam satu kegiatan kompetitif mengandung nilai strategis dalam menghubungkan konsep antar disiplin. Pendekatan terpadu ini sejalan dengan filosofi *STEM education* yang berorientasi pada pengembangan *higher order thinking skills* (HOTS) dan kreativitas problem solving (Bybee, 2015). Penelitian Retnawati et al. (2018) mengungkapkan bahwa banyak guru mengalami kesulitan mengimplementasikan HOTS karena kurangnya contoh kegiatan yang aplikatif. Melalui lomba ini, siswa diarahkan untuk menganalisis konsep lintas pelajaran, berkolaborasi, dan menerapkan logika matematis serta penalaran ilmiah secara terpadu. Strategi tersebut tidak hanya melatih kecakapan berpikir analitis, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi akademik berbahasa Inggris, sehingga pembelajaran menjadi holistik dan mengintegrasikan berbagai keterampilan abad ke-21 yang esensial dalam konteks pembelajaran modern (al & Rofiq, 2025; SUTARSIH et al., 2024).

Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya prinsip *active learning* yang menjadikan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat aktif saat berdiskusi, mengatur strategi, serta merefleksikan hasil kegiatan. Proses ini menggeser paradigma

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Pendekatan tersebut terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kompetisi sehat dan interaksi sosial yang positif. Widodo dan Sari (2023) menegaskan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas berbasis permainan mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konseptual hingga 85% dibandingkan metode konvensional. Partisipasi aktif peserta selama perlombaan memperkuat motivasi belajar sekaligus membangun rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok, memperlihatkan efektivitas pembelajaran yang interaktif dan imersif bagi peserta didik di sekolah mitra kegiatan (Yogaswara & Fauzi, 2025; Zulhijra et al., 2024).

Dari perspektif sosial-emosional, Lomba Cerdas Cermat Terpadu memberikan pengalaman bermakna dalam pembentukan karakter positif seperti sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Kompetisi yang dirancang secara adil menumbuhkan sikap saling menghargai dan solidaritas antarpeserta. Guru melihat bahwa pendekatan berbasis tantangan ini lebih efektif menumbuhkan nilai moral daripada kegiatan ceramah biasa. Siswa belajar menerima hasil perlombaan dengan lapang dada dan menjadikan kekalahan sebagai sarana refleksi diri. Temuan ini sejalan dengan pandangan Heriyanto (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi dapat menanamkan disiplin dan keteguhan karakter melalui situasi nyata. Oleh karena itu, penerapan lomba akademik di lingkungan sekolah bukan hanya sarana meningkatkan kognisi akademik, melainkan juga wadah internalisasi nilai-nilai afektif yang mendukung pembentukan profil pelajar Pancasila di tingkat satuan pendidikan dasar.

Kegiatan ini juga berimplikasi besar terhadap penguatan kemitraan antara universitas dan sekolah mitra sebagai bagian dari program *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM). Mahasiswa berperan sebagai panitia, moderator, sekaligus fasilitator selama kegiatan berlangsung, sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan teori pembelajaran di lapangan. Kolaborasi semacam ini menggambarkan praktik *co-design learning* seperti yang dijelaskan Rahman et al. (2021), bahwa kolaborasi antara pendidik dan praktisi dapat menghadirkan proses belajar inovatif yang relevan terhadap profil dan kebutuhan siswa. Dukungan guru dan kepala sekolah memperlihatkan bahwa hubungan timbal balik antara perguruan tinggi dan sekolah berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pelatihan mahasiswa sekaligus penguatan literasi peserta didik melalui pendekatan berbasis proyek dan kolaborasi antarlembaga pendidikan.

Kegiatan Lomba Cerdas Cermat Terpadu juga berfungsi sebagai model pengembangan literasi multidimensi di sekolah. Pengalaman interaktif yang dihadirkan melalui kompetisi mencakup literasi numerasi, sains, dan bahasa secara terpadu. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar dan partisipasi siswa di kelas sesudah lomba dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan konsep literasi transdisipliner yang dikemukakan oleh OECD (2021), di mana kemampuan berpikir fleksibel dan lintas ranah dianggap penting dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan global. Selain itu, melalui aktivitas kompetitif yang menyenangkan, siswa lebih mudah menginternalisasi konsep literasi aplikatif, menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga eksploratif dan menumbuhkan keingintahuan akademik jangka panjang (Alisti et al., 2025; Hardjito et al., 2025).

Dari hasil pelaksanaan, ditemukan pula bahwa pendekatan berbasis kompetisi edukatif dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru untuk menghidupkan suasana kelas tanpa menambah beban kurikulum. Dengan perencanaan yang matang, kompetisi seperti ini mampu menumbuhkan partisipasi aktif tidak hanya dari siswa, tetapi juga dari guru, mahasiswa, dan warga sekolah. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan berbasis kolaborasi dan pengalaman langsung menjadi kunci keberhasilan kegiatan peningkatan literasi di era *Merdeka Belajar*. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan perlunya sekolah menempatkan kegiatan

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

serupa sebagai program berkelanjutan dalam kalender akademik tahunan. Keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkup pelaksanaan yang masih terbatas pada satu sekolah, sehingga studi lanjutan disarankan dilakukan dengan cakupan wilayah yang lebih luas agar diperoleh gambaran empiris yang lebih representatif dan berkelanjutan bagi peningkatan literasi nasional.

KESIMPULAN

Kegiatan *Integrasi Lomba Cerdas Cermat Terpadu* dalam Program *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Luar Kelas* Universitas Katolik Widya Mandira Kupang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi edukatif dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan literasi Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris peserta didik di sekolah mitra. Melalui pelibatan siswa, guru, dan mahasiswa secara kolaboratif, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, kerja sama tim, serta keberanian berkomunikasi dalam konteks akademik. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan kompetitif yang dirancang secara terarah mampu mengubah proses belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Secara substantif, pelaksanaan kegiatan ini membuktikan adanya keterpaduan antara tujuan awal yang diuraikan dalam pendahuluan dengan hasil implementasi di lapangan. Guru dan siswa merasakan manfaat langsung dalam peningkatan kemampuan literasi serta penerapan *higher order thinking skills (HOTS)* dalam konteks nyata. Kegiatan ini juga memperlihatkan keberhasilan kolaborasi antara universitas dan sekolah dalam membangun budaya literasi lintas bidang yang selaras dengan semangat *Merdeka Belajar*.

Ke depan, kegiatan seperti ini perlu dikembangkan lebih luas dengan melibatkan lebih banyak mata pelajaran dan jenjang pendidikan agar dampaknya semakin besar dan berkelanjutan. Sekolah disarankan menjadikan kegiatan lomba cerdas cermat terpadu sebagai bagian dari program tahunan literasi sekolah yang terintegrasi dalam kurikulum. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital seperti *quiz-based learning platform* untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki prospek menjadi model kolaboratif berkelanjutan antara universitas dan sekolah dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran yang inovatif, literatif, dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisti, N. M., et al. (2025). Petualangan nusantara: Model game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas 7 SMPN 24 Malang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1363–1376. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Ananda, R., & Putra, R. W. (2022). Pengaruh kegiatan quiz competition terhadap motivasi dan literasi sains peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif*, 9(1), 23–33. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/issue/view/160>
- Bybee, R. W. (2015). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. NSTA Press. <https://www.nsta.org/store/product-detail/the-case-for-stem-education-challenges-and-opportunities>
- Firdhausy, A. P., & Rofiq, N. (2025). Optimalisasi pendekatan fun learning pada keterampilan abad 21 dalam pembelajaran fiqih di MA Putri Nurul Masyithoh Lumajang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 993–1005. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.6255>

- Hardjito, K., et al. (2025). Pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading 3D terhadap keterampilan literasi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 535–546. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4862>
- OECD. (2018). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework: Literacy, Mathematics, and Science*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/publications/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework-9789264305274-en.htm>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning Outcomes in Education*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/publications/pisa-2022-results-volume-i-8ab13aa3-en.htm>
- Rahman, M., et al. (2021). Kolaborasi mahasiswa dan guru dalam pembelajaran kolaboratif berbasis co-design. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 102–112. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Retnawati, H., et al. (2018). Teachers' difficulties in implementing higher order thinking skills in learning. *The New Educational Review*, 52(2), 201–212. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.52.2.16>
- Sulistiyowati, R., et al. (2020). Penerapan lomba cerdas cermat sebagai media pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 87–95. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25785>
- Sutarsih, W., et al. (2024). Peran digitalisasi sekolah terhadap mutu pendidikan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 136–146. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2810>
- UNESCO. (2019). *Global Education Monitoring Report 2019: Migration, Displacement and Education – Building Bridges, Not Walls*. UNESCO Publishing. <https://en.unesco.org/gem-report/report/2019/migration>
- Widodo, A., & Sari, M. D. (2023). The effect of game-based and competitive learning on students' engagement and motivation in science classes. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 21(3), 45–58. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jipd/issue/archive>
- Yogaswara, M. R., & Fauzi, Kms. M. A. (2025). Pembelajaran inquiri berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman peta dan wilayah Indonesia pada kelas V. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 434–444. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5375>
- Zulhijra, Z., et al. (2024). Pembelajaran PAI berbasis active learning. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1017–1026. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3486>