



Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar

Sudianto^{1*}, Elfa Listyani², Nita Maesaroh³, Agus Rofi'i⁴, Sofia Muawalina Nurfaeda⁵

^{1,2,3,4} Universitas Majalengka, Indonesia

⁵ Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Korespondensi: sudianto@unma.ac.id

Abstract

The community service activity aims to provide students with various skills and competencies by acting as teacher partners in creating innovative learning through the 5th generation campus teaching program. Additionally, the activity also aims to develop creative, innovative, and enjoyable teaching strategies and models, thus impacting the strengthening of literacy and numeracy learning in schools. The method applied in this community service involves active student participation with teachers in designing and implementing creative, innovative, and engaging teaching strategies using various media and learning resources to enhance students' interest and understanding of literacy and numeracy. The community service activity took place at SD Negeri Jatiraga II, located in the Jatitujuh District, Majalengka Regency, West Java. It was conducted for 4 months, from February 20, 2023, to June 9, 2023. The final results of the Campus Teaching program significantly improved the literacy and numeracy skills of students at SD Negeri Jatiraga II. After the four-month implementation, there was a 70% increase in the average literacy scores and a 25% increase in numeracy scores based on the class AKM pretest and posttest results. Additionally, student participation in literacy and numeracy activities also significantly increased, demonstrating high interest and motivation in the implemented program.

Keywords: Literacy Skills, Numeracy Skills, Elementary Schools, Kampus Mengajar

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk memberikan mahasiswa berbagai keahlian dan keterampilan dengan berperan sebagai mitra guru dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran melalui program kampus mengajar angkatan 5. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan strategi serta model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga berdampak pada penguatan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah. Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini melibatkan partisipasi mahasiswa secara aktif bersama guru di sekolah dalam merancang serta melaksanakan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang ada guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap literasi dan numerasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Jatiraga II yang terletak di Kecamatan Jatitujuh, Kabupaten Majalengka Jawa Barat. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan pada tanggal 20 Februari 2023 sampai dengan 9 Juni 2023. Hasil akhir program Kampus Mengajar secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Negeri Jatiraga II. Setelah program ini diimplementasikan selama empat bulan, terjadi peningkatan rata-rata skor literasi sebesar 70% dan skor numerasi sebesar 25% berdasarkan pada AKM kelas hasil pretes dan postes. Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan literasi dan numerasi juga meningkat secara signifikan yang menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi pada program yang sudah dilaksanakan.

Kata Kunci: Kemampuan Literasi, Kemampuan Numerasi, Sekolah Dasar, Kampus Mengajar

PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dari Kemendikbud yang memberdayakan para mahasiswa-mahasiswi Indonesia untuk dapat belajar dan berkontribusi secara langsung dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah. Program ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan bantuan mahasiswa dalam membantu guru dan siswa di sekolah. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan juga mengembangkan soft skills mahasiswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja. Melalui program Kampus Mengajar, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan mengajar, berkontribusi positif

dalam dunia pendidikan, dan membantu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar (Tim Program Kampus Mengajar, 2023). Melalui program kampus mengajar mahasiswa merancang program kerja yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar, seperti program literasi pagi, les tambahan, pojok baca, dan gerakan literasi sekolah, juga dapat diimplementasikan dalam program Kampus Mengajar. Program ini memberikan manfaat baik bagi mahasiswa dalam pengembangan diri mereka, maupun bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan dua aspek penting dalam pendidikan yang memberikan dasar yang kuat bagi kemajuan individu dalam berbagai bidang kehidupan. Literasi melibatkan kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks. Dengan kemampuan literasi yang baik, individu dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber, berkomunikasi secara efektif, dan memahami informasi yang kompleks (Lisnawati & Ertinawati, 2019). Sementara, kemampuan numerasi melibatkan pemahaman tentang angka, operasi matematika, dan penerapannya dalam situasi nyata. Dengan kemampuan numerasi yang kuat, individu dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, analitis, dan logika yang esensial dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi (Kemendikbud, 2017). Kemampuan literasi dan numerasi yang baik memberikan dasar yang kokoh bagi individu untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan mandiri dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan beragam. Kemampuan literasi dapat membantu siswa dalam memperkaya pengetahuan kosa kata, menambah informasi dan wawasan baru, dan meningkatkan pemahaman tentang dunia. Kemampuan literasi juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar. Siswa yang memiliki kemampuan literasi yang baik cenderung lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan mengingat informasi yang diperoleh (Fachri et al, 2023). Sementara dengan kemampuan numerasi dapat melatih siswa untuk berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah sehari-hari. Dengan kemampuan ini, siswa dapat mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan mencari solusi yang tepat menggunakan angka dan data (Patriana et al., 2021; Putri, 2021). Oleh karena itu penting bagi pendidik maupun orang tua untuk memberikan perhatian khusus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Jatiraga 2 kegiatan literasi dan numerasi di sekolah belum terlaksana dengan baik, pembiasaan peserta didik dalam membaca juga masih kurang. Selain itu, sarana perpustakaan belum berfungsi dengan baik, di setiap kelas tidak memiliki pojok baca, namun terdapat lemari buku yang tidak di pernah dibuka di dalamnya, buku tersebut berupa mata pelajaran yang tidak sesuai dengan jumlah siswa dan sering kekurangan. Kegiatan pembelajaran di kelas juga menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas sekolah. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan tentang kondisi sekolah penugasan, kegiatan proses belajar mengajar dikelas, keadaan lingkungan sekolah, sarana dan prasarana yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar serta identifikasi masalah dan analisis kebutuhan sekolah. Kegiatan observasi ini sebagai landasan dalam menyusun dan merencanakan program kerja selama 4 bulan kedepan. Untuk itu penting dalam merancang program kerja harus sesuai dengan kebutuhan sekolah dan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa yaitu melalui program kampus mengajar.

METODE

Kegiatan Program Kampus Mengajar ini dilaksanakan pada 20 Februari 2023 – 9 Juni 2023. Lokasi penugasan yaitu di SDN Jatiraga II, Kecamatan Jatitujuh, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam program ini adalah melalui pendekatan yang interaktif dan partisipatif. Mahasiswa bekerja sama dengan guru di sekolah untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan program ini adalah dengan pemberdayaan secara langsung melalui tahapan/langkah kegiatan program. Adapun tahapan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan analisis hasil.

Tahap Perencanaan :

- a. Pembekalan, dilakukan kepada mahasiswa dan dosen pembimbing untuk memberikan pengetahuan minimal yang diperlukan dalam kegiatan asistensi mengajar di sekolah.
- b. Penerjunan, melakukan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan sekolah dasar tempat pelaksanaan program.
- c. Observasi, mengamati kondisi lingkungan sekolah serta partisipasi warga sekolah yang bertujuan untuk memperoleh data fisik maupun proses KBM.
- d. Perencanaan program, dengan cara menyusun rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan selama pengabdian.

Tahap pelaksanaan :

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi program kerja yang sudah direncanakan berdasarkan pada hasil observasi sekolah dan kesepakatan bersama dengan pihak sekolah. Secara garis besar kegiatan pelaksanaan terdiri dari kegiatan mengajar, bantuan adaptasi teknologi dan administrasi manajerial sekolah.

Tahap Analisis Hasil

Tahap analisis hasil merupakan penyusunan laporan kegiatan yang sudah dilakukan yang terdiri dari laporan awal, laporan mingguan, dan laporan akhir.

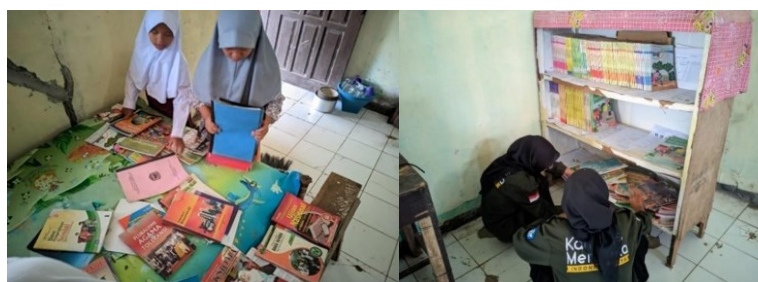
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi di SD Negeri Jatiraga II Kabupaten Majalengka melalui berbagai program kegiatan yang sudah dilaksanakan diantaranya yaitu

1. Program Kerja Literasi

- a. Penataan perpustakaan

Program ini adalah kegiatan pemilihan buku bacaan yang cocok untuk jenjang SD beserta kelasnya dan melakukan penataan perpustakaan. Adanya pemilihan buku fiksi dan nonfiksi untuk siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat membaca buku sesuai dengan kebutuhannya, dengan menata ulang posisi perpustakaan dan membereskan buku bertujuan agar siswa menjadi nyaman ketika akan membaca buku.



Gambar 1. Mensortir Buku Bacaan di perpustakaan

Selain itu kami juga membuka donasi buku melalui platform digital dengan membagikan poster yang didalamnya terdapat kriteria buku yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan open donasi bertujuan untuk menambahkan berbagai macam buku yang berada di perpustakaan dengan kriteria yang sudah ditentukan, apabila sudah terkumpul ditaruh di lemari buku atau pojok baca

b. Mading Kreasi

Program ini adalah untuk melatih kreatifitas siswa-siswi melalui sebuah hasil karya yang dapat mereka ciptakan. Adanya program pembuatan mading yaitu untuk membagikan informasi penting dan juga tempat kreativitas siswa dan mengisi waktu luang untuk membaca.



Gambar 2. Membuat Mading Kreasi

Mading yang dibuat berupa mading kreasi, baca, dan informasi. Mading baca berisikan terkait informasi berupa sejarah, keanekaragaman hayati, fakta-fakta baik berupa hewan, tumbuhan dan lainnya. Mading kreasi berisikan terkait karya-karya siswa yang menarik seperti halnya gambar, lukisan, karya pantun, puisi. Setelah beberapa hari kemudian dilakukan pergantian informasi pada mading dengan membersihkan terlebih dahulu lalu dimanfaatkan kembali menjadi mading baca agar informasi bisa *up to date*.

c. Pembelajaran menggunakan Media Literasi

Media yang digunakan berasal dari barang bekas yaitu kertas bekas yang digunakan, lalu dijadikan sebagai kartu huruf. Kartu huruf ini terbuat dari kertas-kertas bekas yang dituliskan huruf-huruf yang nantinya akan disusun sesuai dengan huruf abjad, selain itu dapat dibuat menjadi berbagai kata dan kalimat. Kartu tersebut biasa digunakan ketika les membaca. Selain itu para siswa membuat kliping di waktu libur untuk mengisi kegiatannya, klipping tersebut digunakan untuk hiasan kelas. Terdapat LKPD yang telah dibuat dimanfaatkan oleh siswa untuk latihan menulis untuk melatih siswa/i yang belum mengenal huruf atau belum lancar membaca dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang bertujuan agar lebih memudahkan siswa-siswi dalam kegiatan pembelajarannya.



Gambar 3: Bermain Kartu Huruf dan Pembuatan Kliping

d. Les Membaca dan Menulis

Kegiatan tersebut bertujuan agar para siswa yang belum bisa membaca tidak tertinggal dengan teman-temannya yang lain. Sebelum dilaksanakannya program, siswa dimintai ketersediannya terlebih dahulu. Kegiatan tersebut dilaksanakan di waktu pertengahan saat istirahat dikarenakan apabila dilaksanakan setelah pulang sekolah terdapat jarak dan waktu yang tidak memungkinkan. Siswa yang mengikuti kegiatan tersebut terdapat sekitar 5-8 orang, diantara

beberapa peserta didik tersebut terdapat dua orang yang benar-benar tertinggal dan diperlukannya latihan setiap hari sedangkan yang lainnya tinggal melancarkan saja.



. Gambar 4. Les Membaca dan Menulis

e. Gerakan Literasi Sekolah

Kegiatan gerakan literasi sekolah dilakukan siswa sebelum mulai pembelajaran, melakukan kunjungan ke perpustakaan, dan membuat pojok baca di sudut kelas. Gerakan ini dilaksanakan oleh para siswa dengan tujuan agar siswa terbiasa gemar membaca dan kaya akan kosakata dan mau membaca di perpustakaan.



Gambar 5. Gerakan Literasi Sekolah

Pojok baca dibuat bersama dengan para siswa setelah pulang sekolah agar tidak mengganggu waktu pelajaran. Dibuatnya pojok baca hanya di kelas 5 saja dikarenakan waktu kami terbatas serta kelas tersebut dijadikan sebagai acuan kelas lain. Pojok baca seringkali digunakan oleh para siswa lainnya juga, terutama di waktu bebas. Dibuatnya pojok baca agar para siswa dapat membaca dengan nyaman di kelas, selain itu dapat dipakai baik sebelum dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar ataupun di waktu luang.

2. Program Kerja Numerasi

a. Pembelajaran dengan Permainan Numerasi

Kegiatan dilakukannya program tersebut bertujuan agar para siswa tidak bosan dengan pembelajaran matematika yang hanya di ruang kelas saja, meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk berhitung serta dapat melatih psikomotorik siswa. Kegiatan diantaranya yaitu:

- Pembelajaran Numerasi dengan kartu domino

Pembelajaran numerasi ini menggunakan media kertas dengan bentuk mainan domino. Kartu tersebut berisikan angka pecahan yang dapat dibagikan dan terdapat hasil dari pembagian. Permainan tersebut dapat dimainkan oleh dua sampai tiga orang. Pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar numerasi yang baru bagi siswa

- Pembelajaran Numerasi dengan *Snakes and Ladders Quiz*
Pembelajaran numerasi menggunakan media *snake and leaders quiz* termasuk pembelajaran numerasi yang menggunakan media ular tangga dengan menggabungkan quiz, kartu dana umum serta peluang. Permainan tersebut minimal dimainkan oleh dua orang, dan ketika para pemain berhenti di angka yang terdapat kartu kesempatan atau dana umum sebelum melanjutkan permainan ke pemain selanjutnya harus menjalani rintangan tersebut. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengisi waktu luang siswa dengan kegiatan permainan numerasi
- Pembelajaran Numerasi dengan Permainan Ludo
Pembelajaran numerasi dengan permainan *board game* ludo yang disatukan dengan quiz numerasi, dimana apabila siswa berhenti di kotak yang terdapat pertanyaan maka harus mengambil satu kertas yang berisikan quiz. Tujuannya untuk melatih siswa dalam perhitungan numerasi.



Gambar 6. Kegiatan Permainan Numerasi

- b. Pembelajaran dengan Quiz Numerasi
Program ini adalah bertujuan untuk melatih siswa/i berpikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah melalui angka yang telah disediakan.
- c. Pembelajaran Numerasi dengan Flashcard
Flashcard berisikan soal-soal matematika dan jawaban matematika, siswa dapat memilih jawaban sesuai dengan kartu soal perhitungan yang telah diacak. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kecepatan menghitung siswa. Pembelajaran numerasi ini menggunakan kertas bekas yang dikreasikan menjadi sebuah kartu pertanyaan numerasi yang nantinya dapat dimainkan ketika waktu senggang.
- d. Lukis Perhitungan Matematika
Pada program ini dilakukan gerakan numerasi dengan melukis rumus luas dan keliling bangun datar. Adanya gerakan tersebut bertujuan agar para siswa dapat menghafal rumus dengan sendirinya

3. Adaptasi Teknologi

- a. Adaptasi Teknologi dengan Video Pembelajaran Inspiratif
Program ini adalah kegiatan untuk mengenalkan teknologi kepada siswa-siswi, dimulai dengan siswa-siswi belajar menyalakan-mematikan laptop kemudian siswa-siswi melanjutkan dengan kegiatan menonton film inspiratif dan sebagai tindak lanjutnya siswa-siswi membuat sebuah resensi film
- b. Adaptasi Teknologi dengan Permainan Web Numerasi
Program ini mengenalkan beberapa permainan numerasi berbasis web yang bebas akses, serta mengajarkan bagaimana cara memainkannya. Sehingga siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

c. Adaptasi Teknologi dengan Pengenalan aplikasi Canva

Program ini mengenalkan siswa untuk mengenal aplikasi canva seperti belajar mengedit poster dan sebagainya. Tujuannya agar siswa dapat memiliki ketertarikan dan belajar lebih mengenai aplikasi yang bermanfaat untuk pendidikan kedepannya.



Gambar 7. Adaptasi Teknologi Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, implementasi program kampus mengajar yang dilakukan di SDN Jatiraga II berjalan dengan baik. Berbagai program sudah dilaksanakan diantaranya yaitu program kerja literasi, numerasi serta adaptasi teknologi. Hasil akhir program Kampus Mengajar secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN Jatiraga II. Setelah program ini diimplementasikan selama empat bulan, terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan literasi sebesar 70% dan skor numerasi sebesar 25% berdasarkan pada AKM kelas hasil pretes dan postes yang sudah dilaksanakan. Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan literasi dan numerasi juga meningkat secara signifikan, yang menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi. Program ini memberikan manfaat baik bagi mahasiswa dalam pengembangan diri mereka, maupun bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, T. M. Fajar, 2021. Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Terdampak Pandemi Covid-19 (Studi Kasus SDS ABC Jakarta Utara). *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional* 3(3) : 2021
- Fachri, M., Rozi, F., & Putri, F.N. 2023. Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Melalui Manajemen Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2) : 1055 – 1068
- Kemendikbud. 2017. Panduan Gerakan Literasi Nasional. Panduan Gerakan Literasi Nasional.
- Lisnawati, I & Ertinawati, Y. 2019. Literat Melalui Presentasi. *Jurnal Metaedukasi*, 1(1) : 1-12
- Nurhasanah, A.D. & Nopianti, H. 2021. Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, Universitas Lancang Kuning. 166-173
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430.
- Putri, Banowati Amalia (2021) Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Aljabar. Undergraduate (S1) Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rismauli, J., Munthe, B., Herman, Jufri, Gustinawati. 2022. “Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SD 014 Kampung Baru”. *REKA KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3) : 2022

Santika, I.W.E. 2020. Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. Jurnal Indonesian Values and Character Education (IVCEJ), 3 (1) : 8-19

Tim Program Kampus Mengajar. 2023. Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 5. Program Kampus Mengajar. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi