



PEMBELAJARAN LITERASI DAN NUMERASI PADA PENGALAMAN PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 5 TAHUN 2023

Abstrak

Kampus merdeka merupakan program magang belajar mahasiswa dalam meningkatkan kapasitas mahasiswa menjadi lebih terampil di dalam sosial dan dalam bekerja di masyarakat. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pembelajaran kepada siswa dalam memberikan alternatif pembelajaran kepada sekolah dasar. Metode pelaksanaan dilakukan dengan tatap muka langsung dan berkontribusi dalam kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kampus merdeka dalam program peningkatan literasi dan numerasi memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan memberikan peningkatan nilai kepada siswa. Hal ini menjadikan memudahkan sekolah meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Selain itu pengayaan model pendidikan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam proses belajar memberikan kemampuan mahasiswa untuk mengasah keahliannya dan mengembangkan pemikiran yang cerdas.

Kata Kunci: kampus mengajar, siswa, basis permainan

Annisa Qonita H¹, Ali Alamsyah
Kusumadinata²

^{1,2})Program Studi Sains Komunikasi,
Universitas Djuanda Indonesia

Article history

Received : Oktober 2023

Revised : Nopember 2023

Accepted : Desember 2023

*Corresponding author

Ali Alamsyah Kusumadinata

Email : [:ali.alamsyah@unida.ac.id](mailto:ali.alamsyah@unida.ac.id)

Abstract

Kampus merdeka is a student learning internship program in increasing the capacity of students to become more skilled in social and in working in the community. The purpose of this service is to provide learning to students in providing alternative learning to elementary schools. The implementation method is carried out face-to-face and contributes to activities. The results of the activity show that the independent campus in the literacy and numeracy improvement program provides learning experiences for students and provides increased grades to students. This makes it easier for schools to improve the quality of educational services. In addition, the enrichment of educational models carried out by students in the learning process provides students with the ability to hone their skills and develop intelligent thinking.

Keywords: campus teaching, students, game base

Copyright © 2023 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan nyata, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target, dan pencapaiannya (Kemendikbud, 2020). Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari Kampus Merdeka yang melibatkan mahasiswa di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Dengan kata lain, program Kampus Mengajar merupakan representasi dari tujuan Kampus Merdeka dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan (Kemendikbud, 2021).

Kampus Mengajar yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan beragam keahlian dan keterampilan dengan menjadi mitra guru dan sekolah dalam pengembangan model pembelajaran, juga menumbuhkan kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada penguatan pembelajaran

literasi dan numerasi di sekolah. Menurut (Asdiniah & Dinie, 2021) Merdeka-Belajar merupakan sebuah gagasan yang dicanangkan oleh Bapak Nadiem Makariem sebagai menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mencetak Sumber Daya Manusia yang cerdas dan berkarakter. Jika dihubungkan dengan pendapat (Marisa, 2021) mengenai tujuan dari konsep arah pendidikan Indonesia, maka tujuan utama dari kebijakan Merdeka-Belajar hanya berfokus pada literasi, numerasi, dan survei karakter. Dalam kebijakan Merdeka-Belajar, penilaian keterampilan minimal menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung karena keterampilan tersebut bersifat umum dan mendasar (Kemdikbud, 2023).

Menurut Setiawan (2019), Alam et al., (2020) mendefinisikan literasi dianggap sesuai dengan pembelajaran berbasis mata pelajaran. Memang benar, literasi berfokus pada keterampilan yang melengkapi pengalaman belajar sehari-hari. Pendidikan merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui perolehan keterampilan literasi di lingkungan sekolah (Patriana, Utama, & Wulandari, 2021; Kusumadinata, et al., 2023).

Keterampilan membaca, menulis dan berhitung penting untuk mengakses program pendidikan yang lebih luas karena dapat digunakan dalam banyak aspek kehidupan kita. Namun memang masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan literasi dan numerasi yang baik (Anugrah, 2021; Kusumadinata, Khoulah, Fauziah, & Sumah, 2023). Tujuan dari program Kampus Mengajar yaitu untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa dan siswi serta meningkatkan IPTEK untuk guru-guru di SDN Rangga Mekar.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2020) dimana yaitu dimana penulis menceritakan pengalamannya dalam pengabdian masyarakat pada program kampus mengajar pada kampus Merdeka. Adapun hal yang dilakukan adalah dengan perencanaan program – kolaborasi program bersama dinas pendidikan dan sekolah dasar. Analisa dilakukan dengan teknik *versetehen* menceritakan apa yang dilakukan dan didiskusikan dengan ringan. Kegiatan ini dilakukan dari bulan Februari hingga Juni 2023 di Kota Bogor.

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan 2 teknik yaitu:

1. *Pre-test* AKM Kelas dilaksanakan oleh siswa/i kelas 5 dengan total 46 orang selama 3 hari dari pukul 08.00-11.45 pada tanggal 27, 28 Februari, dan 1 Maret 2023. Pelaksanaan AKM dilakukan di SDN Rangga Mekar, tepatnya di Perpustakaan sekolah yang sekaligus menjadi lab komputer sekolah. Hasil dari kegiatan pelaksanaan *pre-test* AKM Kelas adalah sebagai berikut :
 - a) *Pre-test* numerasi : Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 3% siswa/i dapat mengerjakan 20 soal dengan baik.
 - b) *Pre-test* literasi : Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 4% siswa/i dapat mengerjakan 20 soal dengan baik.

2. *Post-test* AKM Kelas dilaksanakan oleh siswa/i kelas 5 dengan total 46 orang selama 3 hari dari pukul 08.30-11.00 pada tanggal 24, 29, dan 30 Mei 2023. Pelaksanaan AKM dilakukan di SDN Rangka Mekar, tepatnya di Perpustakaan sekolah yang sekaligus menjadi lab. komputer sekolah. Hasil dari kegiatan pelaksanaan *post-test* AKM Kelas adalah sebagai berikut :
 - a.) *Post-test* numerasi : Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 16% siswa/i dapat mengerjakan 20 soal dengan baik.
 - b.) *Post-test* literasi : Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 30% siswa/i dapat mengerjakan 20 soal dengan baik

Hasil dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* AKM Kelas menunjukkan adanya perubahan presentase tingkat pemahaman siswa/i pada literasi dan numerasi yang meningkat secara signifikan selama masa penugasan mahasiswa Kampus Mengajar.

Literasi

1. Mendongeng : Mahasiswa melakukan dongeng dengan buku cerita atau cerita bergambar dengan media laptop, dan *smartphone*. Kemudian meminta siswa/i untuk menyimak dan menceritakan kembali cerita sesuai pemahaman mereka. Sasaran program ini adalah kelas 1-4.
2. Pohon Literasi dan Pojok Baca : Mahasiswa membuat pohon dan pojok baca di ruang kelas yang belum memiliki hal tersebut, mengajak siswa/i untuk membuat karya yang dapat dipajang, dan menempatkan buku-buku yang sesuai untuk dibaca di kelas. Sasaran program ini adalah kelas 1-6), namun kelas 6 tidak mendapat pembaruan pohon literasi karena sudah tersedia dan masih sangat layak.
3. Calistung : Mahasiswa melakukan pembelajaran berupa *games* interaksi setiap sebelum pulang sekolah dengan tanya jawab, juga menggunakan aplikasi edukatif yang menarik siswa/i melalui tampilan visual/gambar melalui *smartphone*. Sasaran program ini adalah kelas 4 dan 5.
4. Kelas Intensif : mahasiswa melakukan kelas tambahan pada siswa/i yang memiliki kebutuhan khusus dan tertinggal di kelas dengan sistem pembelajaran dengan menggunakan buku-buku bacaan di perpustakaan dan buku donasi mahasiswa, serta bantuan aplikasi edukasi untuk memancing ketertarikan serta pemahaman siswa/i jadi lebih cepat. Data mengenai siswa/i yang masih kurang atau tertinggal dalam pembelajaran di kelas untuk pelaksanaan kelas intensif ini diberikan oleh kepala sekolah dan wali kelas. Sasaran program ini adalah kelas 1-5.

Numerasi

1. Pembelajaran Numerasi dengan media permainan Ular Tangga (ULTRASI) : Mahasiswa mengajak siswa/i untuk membuat media permainan ular tangga yang bahannya terdiri dari kertas karton, kertas origami, dan kardus tipis, dimana isi permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan yang

dibuat oleh mahasiswa seputar numerasi dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar numerasi secara lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan rasa kompetitif dalam belajar.

2. Pembelajaran dengan media Aplikasi Edukasi Numerisasi : Mahasiswa melakukan kegiatan ini di sela waktu istirahat untuk meningkatkan numerasi di sekolah dengan menggunakan aplikasi edukasi melalui laptop ataupun smartphone.
3. Pembelajaran dengan menghafal perkalian : Mahasiswa mengajak siswa untuk menghafal tabel perkalian kemudian di tes secara lisan saat pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan di kelas 4 dengan sasaran semua siswa dengan tingkat yang sesuai pada kemampuan.

IPTEK

1. Adaptasi Teknologi menggunakan aplikasi Plickers bertujuan untuk mengenalkan pada siswa terkait media pembelajaran berbasis teknologi : Mahasiswa mengajak siswa agar belajar lebih inovatif dan edukatif terutama dengan menggunakan aplikasi. Cara penggunaan aplikasi ini adalah siswa menjawab pertanyaan yang disediakan oleh mahasiswa (dapat diubah menjadi pertanyaan yang disediakan oleh guru) dengan mengangkat tangan yang memegang kertas berisi barcode sesuai data diri siswa yang sudah terinput pada aplikasi. Kelebihan aplikasi ini adalah membuat siswa tidak perlu menulis jawaban secara manual, sedangkan kekurangannya adalah adanya keterbatasan jumlah soal yang maksimalnya 20 soal.
2. Adaptasi Aplikasi Motivasi atau AKM Kelas : Program ini merupakan agenda wajib yang telah ada dalam program kampus mengajar. Sosialisasi program dilakukan pada awal kegiatan dengan tujuan untuk mengenalkan dasar penggunaan aplikasi pada siswa, kegiatan dilakukan menggunakan perangkat komputer atau PC, laptop, dan *smartphone*.



Gambar 1. Program kegiatan kampus mengajar

Evaluasi kegiatan

Tantangan yang dihadapi mahasiswa dan solusi penyelesaian masalah selama penugasan program kampus mengajar di sekolah dalam analisis SWOT, sebagai berikut :

- a. Strengths (kekuatan):
 - 1.) Mahasiswa dapat berkomunikasi dan mendekatkan diri dengan siswa/i SDN Rangga Mekar.

- 2.) Ide-ide baru yang didapat dari berbagai pihak untuk menciptakan inovasi atau media belajar baru.
 - 3.) Mahasiswa mengetahui keinginan dan minat dari siswa/i sehingga dapat menarik siswa/i tersebut untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- b. Weaknesses (kelemahan):
- 1.) Kurangnya motivasi siswa/i dalam belajar.
 - 2.) Kurangnya media pendukung untuk belajar.
 - 3.) Kurangnya dukungan pihak keluarga siswa/i dalam pendidikan anak.
- c. Opportunities (peluang):
- 1.) Minat siswa/i pada teknologi dan media pembelajaran baru yang tinggi.
 - 2.) Siswa/i yang senang belajar sambil bermain.
 - 3.) Terbukanya siswa/i dalam mengutarakan pendapat seperti apa yang diinginkannya saat belajar.
- d. Threats (ancaman):
- 1.) Siswa/i yang hanya ingin bermain dari pada belajar.
 - 2.) Beberapa siswa/i yang belum bisa membaca, menulis, dan berhitung menjadi hambatan bagi mahasiswa dan guru.
 - 3.) Harus memperbarui media pembelajaran secara berulang agar siswa/i tidak bosan.
- e. Strategi S-O:
- 1.) Mahasiswa mempunyai media pembelajaran yang inovatif dan edukatif.
 - 2.) Mahasiswa memiliki pemahaman yang baik dalam literasi dan numerasi.
 - 3.) Mahasiswa dapat merealisasikan keinginan siswa/i.
- f. Strategi S-T:
- 1.) Mahasiswa dapat membuat media pembelajaran tambahan dari bahan sederhana yang ada di ruang kelas.
 - 2.) Siswa/i yang tertarik pada media-media baru.
 - 3.) Mahasiswa dapat mengadakan kuis berhadiah.
- g. Strategi W-O:
- 1.) Siswa/i akan berpartisipasi dalam pembelajaran jika terdapat serangkaian permainan dan lomba baik di luar atau di dalam kelas yang diadakan oleh mahasiswa.
 - 2.) Siswa/i yang kurang minat dalam belajar harus diberi *rewards* sebagai penarik perhatian mereka agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - 3.) Kurangnya media seperti *dekstop* atau *smartphone* membuat mahasiswa mengadakan kuis berhadiah yang mengacu pada materi pelajaran yang ada di Sekolah guna mengulas kembali materi yang telah dipelajari siswa/i.
- h. Strategi W-T:
- 1.) Siswa/i yang kurang dalam membaca, menulis, dan berhitung harus lebih dibimbing oleh mahasiswa.

- 2.) Siswa/i yang kurang mendapat dukungan perlu diberi pengertian lebih agar dapat termotivasi untuk belajar.
- 3.) Mahasiswa harus membuat lebih banyak media belajar untuk siswa/i kelas intensif dimana memerlukan lebih banyak tenaga dan waktu.

KESIMPULAN

Kegiatan Kampus Mengajar telah membuat mahasiswa membantu meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah sasaran terutama SDN Rangga Mekar sebagai sekolah sasaran. Tujuan dari literasi dan numerasi adalah untuk menarik minat siswa/i untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan pembelajaran berbasis permainan yang didasari oleh materi pelajaran di sekolah. Adapun saran sebagai berikut: Kepada pihak pemerintah Kemendikbud dan Dinas Pendidikan untuk program Kampus Mengajar angkatan berikutnya agar lebih memberikan pengertian dan pemahaman kepada pihak sekolah dan guru-guru dari sekolah sasaran terkait kegiatan program Kampus Mengajar ini. Kepada pihak MBKM untuk mengadakan pembekalan kepada pihak Sekolah perihal program Kampus Mengajar sebelum mahasiswa ditugaskan. Kepada pihak sekolah untuk memberikan pengertian lebih kepada siswa/i yang kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Kepada pihak sekolah untuk membuat lebih banyak media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar baik di dalam kelas atau pun di luar kelas. Kepada pihak sekolah untuk memberi pengertian lebih kepada pihak orang tua/wali murid perihal pentingnya pendidikan.

PUSTAKA

- Alam, K., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. (2020). Improving student literacy skills through visual communication media. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 2(2), 126-133. doi:DOI: <https://doi.org/10.30997/ijrs.v2i2.40>
- Anugrah, T. M. (2021). Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Terdampak Pandemi Covid-19. . *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-47.
- Asdiniah, E. N., & Dinie, A. D. (2021). Urgensi Merdeka Belajar: Tanggapan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 25-34.
- Kemdikbud. (den 25 8 2023). *Literasi dan Numerasi Adalah Kompetensi yang Bersifat Mendasar*. Hämtat från kemdikbud.go.id: <https://gtdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/literasi-dan-numerasi-adalah-kompetensi-yang-bersifat-mendasar>
- Kemendikbud. (2020). *Buku panduan pelayanan merdeka belajar dan kampus merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Kemendikbud. (2021). *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2021.

- Kusumadinata, A. A., Khoulah, K., Fauziah, S. Z., & Sumah, A. S. (2023). Membangun Konsepsi Literasi Digital Kepada Ikatan Remaja Masjid. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 193–200. doi:<https://doi.org/10.59025/js.v2i3.102>
- Kusumadinata, A., Adelia, A., Trihidayani, F., Islmaniati, D. R., Laila, H. N., Yusuf, I. M., . . . Salafy, R. R. (2023). Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 333–339. doi:<https://doi.org/10.59025/js.v2i4.119>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66–78.
- 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.
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.