



Journal of Human And Education

Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 810-819

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi dan Adaptasi Teknologi di SD Negeri 020 Kasikan Melalui Program Kampus Mengajar 7

Mei Br. Siringo-ringo

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas HKBP Nommensen

Email: mei.siringoringo@student.uhn.ac.id

Abstrak

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang vital bagi peserta didik dalam menghadapi kehidupan di luar kelas. Banyak peserta didik yang masih belum menguasai kompetensi ini, mendorong Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi untuk meluncurkan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Salah satu program MBKM, yaitu Kampus Mengajar, memungkinkan mahasiswa berperan dalam meningkatkan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah-sekolah terbelakang, seperti UPT SDN 020 Kasikan di Riau. Penelitian ini menggambarkan berbagai program yang dirancang dan dilaksanakan mahasiswa Kampus Mengajar 7 di UPT SDN 020 Kasikan. Program-program tersebut meliputi peningkatan literasi melalui membaca 10 menit sebelum KBM, pembuatan mading sekolah, dan festival literasi. Untuk numerasi, diperkenalkan papan perkalian dan transaksi bank. Transformasi digital juga diupayakan dengan pembuatan titik sekolah di Google Maps dan pelatihan Google Forms untuk guru. Hasilnya menunjukkan bahwa program-program ini berhasil meningkatkan minat dan keterampilan literasi serta numerasi siswa. Selain itu, adaptasi teknologi di sekolah juga mengalami peningkatan. Kesimpulannya, program Kampus Mengajar tidak hanya mengajar tetapi juga mendorong perkembangan literasi, numerasi, dan teknologi di sekolah-sekolah terbelakang, sehingga direkomendasikan untuk terus dilanjutkan guna membantu sekolah-sekolah di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar).

Kata Kunci: *Kampus Mengajar, MBKM, Sekolah Dasar, Literasi Numerasi, Adaptasi Teknologi*

Abstract

Literacy and numeration are vital basic competences for students facing life outside the classroom. Many students who have not yet mastered this competence, encouraged the Ministry of Education, Culture, Research and Technology to launch a policy of Free Learning on Free Campus. (MBKM). One of the MBKM programmes, namely Campus Teaching, enables students to play a role in improving literacy and numeration learning in backward schools, such as UPT SDN 020 Kasikan in Riau. This research describes various programmes designed and implemented by students of Campus 7 Teaching at UPT 020 Casikan. These programs include literacy improvement through 10-minute pre-MBC

Copyright :Mei Br. Siringo-ringo

reading, school mading, and literacy festivals. For the numbering, introduced transaction boards and bank transactions. Digital transformation is also being pursued with the creation of school points in Google Maps and Google Forms training for teachers. The results showed that these programs were successful in improving students' literacy and numeration interests and skills. Besides, technology adaptation in schools has also been improving. In conclusion, the Campus Teaching program not only teaches but also encourages literacy, numeration, and technology development in the backward schools, so it is recommended to continue to help schools in the 3T area (Tertinggal, Terdepan, Terluar).

Keywords: *Campus Teaching, MBKM, Elementary School, Numeration Literacy, Technology Adaptation*

PENDAHULUAN

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena dapat menjadi modal untuk menghadapi kehidupan di luar kelas. Sayangnya, masih banyak peserta didik yang belum menguasai kompetensi tersebut. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi pun membuat suatu kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) untuk melakukan restrukturisasi pada model pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi Indonesia dengan maksud agar dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan yang terus berubah di era ini dan dinamika perubahan yang terjadi secara cepat di sektor pekerjaan. Ada banyak jenis program yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa di Indonesia melalui kebijakan tersebut, misalnya Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB), Kampus Mengajar (KM), Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) dan lain-lain. Kampus Mengajar merupakan salah satu program yang bisa diikuti oleh mahasiswa dengan bidang pendidikan maupun *non*-pendidikan, mereka dapat mengambil peran dalam menyukseskan program Kampus Mengajar. Mahasiswa beraksi, berbakti, dan berkolaborasi dengan guru-guru pada setiap sekolah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik, terutama pada aspek literasi dan numerasi.

UPT SDN 020 Kasikan merupakan salah satu sekolah yang terpilih menjadi tempat penugasan mahasiswa, karena sekolah tersebut masih tergolong dalam sekolah yang terbelakang dalam aspek literasi dan numerasi, administrasi, dan adaptasi teknologi. UPT SDN 020 Kasikan terletak di Desa Kasikan, Kecamatan Tapung Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Mahasiswa Kampus Mengajar 7 yang bertugas di sekolah tersebut memiliki beberapa hal yang harus dikembangkan. Misalnya, rendahnya minat pada literasi dan numerasi, keterbatasan pada media pembelajaran maupun pada aspek teknologi. Seiring dengan itu, di UPT SDN 020 Kasikan tersebut sejumlah siswa masih belum memperoleh kemampuan membaca dengan baik, bahkan Sebagian dari mereka belum mengenali huruf-huruf secara menyeluruh. Berdasarkan buku panduan Kampus Mengajar angkatan 7 2024 (Kemendikbud, 2020), tujuan dari Kampus Mengajar yaitu:

1. Peningkatan keterampilan mahasiswa yang mencakup berbagai aspek, seperti:
 - a. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan, empati sosial, dan berpikir analitis dalam merancang program bersama kelompok dan pihak sekolah.
 - b. Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dengan menantang mahasiswa untuk memberikan solusi yang kreatif dan inovatif selama pelaksanaan tugas.
 - c. Memperkuat kemampuan kerja sama dan manajemen tim lintas bidang ilmu serta keragaman asal mahasiswa, untuk mencapai tujuan kelompok dalam menangani masalah yang dihadapi.
 - d. Menggali kreativitas dan inovasi dalam merancang model, metode, strategi, dan teknis pembelajaran melalui kolaborasi dengan guru.
 - e. Meningkatkan kemampuan komunikasi saat berinteraksi dengan para pemangku kepentingan terkait.
2. Meningkatkan variasi metode pembelajaran literasi dan numerasi siswa di Sekolah Penugasan.

METODE

Sebelum penyusunan strategi atau program yang akan dijalankan, mahasiswa melakukan observasi guna mengetahui metode apa yang cocok untuk siswa di SD Negeri 020 Kasikan, juga sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran kedepannya. Setelah melakukan observasi, saya dan rekan-rekan tim melakukan pre-test AKM dan dilanjut dengan merancang program yang akan kami implementasikan di sekolah penugasan. Tujuan dari Rancangan Aksi Kolaborasi (RAK) itu sendiri adalah untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kompetensi dan kebutuhan siswa/i. Adapun program yang dirancang dan akan diimplementasikan selama masa penugasan kampus mengajar 7 ini tentunya sudah disepakati oleh kepala sekolah, seluruh dewan guru, guru pamong dan DPL. Salah satu program kerjanya yaitu berfokus pada literasi dan numerasi (*Mei Br. Siringo-Ringo Laporan Akhir Kampus Mengajar 7 SD Negeri 020 Kasikan.Pdf*, n.d.)

1. Literasi

- a. Membaca 10 menit sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
Program ini dilakukan selama 10 menit sebelum KBM. Siswa/i akan melakukan pembiasaan membaca buku bacaan fiksi maupun nonfiksi yang akan disediakan mahasiswa kampus mengajar dari perpustakaan sekolah. Tujuan dari program ini yaitu untuk membiasakan siswa/i gemar membaca.
- b. Pembuatan madang sekolah
Program ini akan menjadi wadah siswa/i untuk berekspresi dan termotivasi secara aktif, kreatif dan percaya diri dalam mempublikasikan bentuk karyanya.
- c. Sekolah kaya literasi
Ini merupakan salah satu program literasi yang menumbuhkan minat siswa dalam membaca. Dilakukan dengan menempelkan slogan literasi, poster yang mengandung edukasi misalnya stop bullying dan sebagainya di koridor sekolah.
- d. Literasi time
Literasi time ini merupakan kegiatan *ice breaking* yang digunakan untuk mereview kembali kegiatan belajar mengajar yang disampaikan pada saat KBM melalui game kreatif inovatif yang dapat berupa kegiatan menyanyi, tebak- tebakan, ataupun kuis.
- e. Nobar literasi dan numerasi
Program ini dilakukan dengan mengajak siswa/i menonton bersama tentang film edukasi, kemudian siswa/i menganalisis dan memberi kesimpulan dari film yang telah ditonton. Tujuan dari program ini yaitu meningkatkan kemampuan kognitif siswa/i.
- f. Pojok baca kelas
Pojok baca kelas merupakan program yang dapat memotivasi siswa/i untuk membaca serta menumbuhkan kecintaan terhadap buku bacaan. Program ini akan berkolaborasi dengan guru kelas. Pojok baca akan didesain semenarik mungkin dan dilengkapi dengan buku bacaan bermutu yang dipilah dari perpustakaan untuk kemudian diletakan di pojok baca kelas agar siswa/i semakin giat dalam membaca.
- g. Bimbingan kelas membaca
Bimbingan kelas membaca merupakan program yang ditujukan bagi siswa/i yang belum bisa membaca secara lancar dan dilakukan di sela waktu sekolah (jam istirahat). Program ini difokuskan kepada kegiatan yang mendukung siswa/i dan meningkatkan kemampuan membacanya melalui penganalan huruf abjad, dan pemberian bantuan pengejaan sehingga dapat membantu siswa memahami.
- h. Festival literasi
Program ini dilakukan pada hari pendidikan nasional. Terdiri dari lomba mewarnai (Kelas 1-3) dan membuat puisi (Kelas 4-6) yang dilaksanakan oleh mahasiswa kampus mengajar dan kolaborasi bersama semua guru. Adapun tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa/i dalam menulis karya sastra puisi dan juga menjadi wadah dalam membuat karya yang menarik dan kreatif.

2. Numerasi

- a. Pengenalan perkalian melalui papan perkalian
Papan perkalian ini merupakan media pembelajaran visual yang akan digunakan dalam menunjang pembelajaran matematika. Tujuannya untuk membantu dan memudahkan siswa/i untuk belajar perkalian pada pelajaran matematika.

- b. Pengenalan transaksi bank
Pengenalan transaksi bank ini merupakan salah satu program kerja numerasi yang mengenalkan alur transaksi di bank seperti penukaran uang, cara penulisan nominal uang dan lainnya. Program ini akan dilakukan melalui praktik kecil didalam kelas. Tujuannya untuk mengajarkan siswa/i cara menabung di bank dan juga memperkenalkan pelayanan bank secara umum.
 - c. Ular tangga literasi dan numerasi
Ular tangga literasi dan numerasi ini merupakan media pembelajaran yang akan digunakan saat pelaksanaan KBM. Media ini berisikan soal-soal yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari. Tujuannya untuk menciptakan pembelajaran yang produktif, aktif serta menyenangkan sehingga siswa/i dapat belajar sambil bermain.
 - d. Numerasi Time
Numerasi time ini merupakan kegiatan ice breaking yang digunakan untuk mereview kembali kegiatan belajar mengajar yang disampaikan pada saat KBM melalui game kreatif inovatif yang dapat berupa kegiatan puzzle, tebak-tebakan, ataupun quiz.
3. Transformasi digital untuk pembelajaran/adaptasi teknologi
 - a. Membuat titik sekolah di *g-maps*
Program ini akan dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan membuat titik koordinat sekolah di *google maps*. Tujuannya adalah untuk mempermudah khalayak menemukan lokasi sekolah.
 - b. Pelatihan gform untuk guru
Program ini akan dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar untuk mensosialisasikan penggunaan gform kepada guru. Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran berbasis *e-learning*.
 - c. It club
Program ini akan dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa/i dalam adaptasi teknologi. Adaptasi teknologi Tujuannya adalah untuk mengenalkan teknologi kepada siswa/i.
 - d. Pembuatan video profil sekolah
Program ini dilakukan untuk memperkenalkan sekolah melalui video yang akan dibuat oleh seluruh perangkat sekolah dan tim kampus mengajar. Tujuannya adalah agar sekolah lebih dikenal oleh masyarakat umum melalui sosial media sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama mahasiswa melakukan pengabdian Kampus Mengajar di SD Negeri 020 Kasikan dengan waktu lebih kurang 4 bulan telah mencapai targer ari perencanaan awal sebelumnya. Berikut ini hasil yang telah tercapai dari kegiatan yang telah dilakukan:

No.	Fokus Program	Nama Program	Sudah/Belum Terlaksana	Keterangan
1.	Literasi	Membaca 10 menit sebelum KBM	Sudah Terlaksana	Pada kegiatan ini, sebelum memulai proses pembelajaran siswa/i akan membaca buku bacaan fiksi maupun nonfiksi yang akan disediakan mahasiswa kampus mengajar
		Mading sekolah	Sudah Terlaksana	Pada kegiatan ini, kelompok kami membuat 1 mading untuk sekolah. Dimana nantinya mading ini ditujukan kepada seluruh

				siswa/i (1-6) untuk menyalurkan kreativitas mereka. Misalnya mereka membuat suata karya, baik berbentuk puisi, pantun, melukis, ataupun lainnya. Kemudian mading ini juga berfungsi sebagai tempat informasi-informasi penting terkait sekolah. Dimana informasi tersebut ditempelkan dalam mading, sehingga para siswa mudah mendapatkan infromasi.
		Festival literasi	Sudah Terlaksana	Dalam kegiatan ini kami melakukan upacara pagi bersama dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional. Setelah itu, kami melakukan kegiatan festival literasi numerasi atau beberapa perlombaan guna memeriahkan Hari Pendidikan Nasional. Diantaranya yaitu lomba <i>fashion show</i> , mewarnai, dan cipta puisi. Kami melibatkan seluruh siswa dan juga guru sehingga kegiatan ini telah berjalan dengan lancar.
		Sekolah kaya literasi	Sudah Terlaksana	Pada program ini, kelompok kami mencetak beberapa poster literasi dan menempelkannya di setiap koridor atau dinding kelas agar sekolah kaya literasi.
		Literasi Time	Sudah Terlaksana	Kegiatan ini merupakan digunakan untuk mereview kembali kegiatan belajar mengajar yang disampaikan pada saat pembelajaran literasi melalui game kreatif

				inovatif yang dapat berupa kegiatan menyanyi, tebak-tebakan, ataupun quiz.
		Nobar literasi	Sudah Terlaksana	Pada program kali ini, kami membagi menjadi 2 sesi. Kami mengumpulkan para siswa dalam satu ruangan dan kami menonton bersama menggunakan <i>in-focus</i> . Kami memberikan film pendek literasi yang pastinya film tersebut memiliki moral yang dapat dicontoh para siswa. Para siswa/i tidak hanya sekedar menonton saja, tetapi mereka kami tugaskan untuk membuat atau mendeskripsikan film tersebut. Seperti nama tokoh yang baik/jahat, latar, dan hal yang bisa ditiru atau moral dari film tersebut. Harapannya agar para siswa/i dapat mengambil hal yang baik dari film singkat tersebut dan merealisasikannya dalam sehari-hari.
		Pojok baca kelas	Sudah Terlaksana	Program ini kami mulai dengan membeli peralatan dan bahan seperti kertas untuk menghias pojok baca, kemudian kami mencari bambu untuk membuat pagar pojok baca dan membuat hiasan-hiasan untuk menghiasi pojok baca yang akan kami buat. Kami membuat pojok baca sebanyak 8 buah untuk 8 kelas dengan dilengkapi rak buku yang terbuat dari kardus bekas. Harapannya pojok baca ini dapat memotivasi siswa

				untuk gemar membaca.
		Bimbingan Membaca	Sudah Terlaksana	Bimbingan kelas membaca merupakan program yang ditujukan bagi siswa/i yang belum bisa membaca secara lancar dan dilakukan di sela waktu sekolah (jam istirahat). Program ini difokuskan kepada kegiatan yang mendukung siswa/i dan meningkatkan kemampuan membacanya melalui penganalan huruf abjad, dan pemberian bantuan pengejaan sehingga dapat membantu siswa/i memahami bacaan dengan baik. Kegiatan ini akan dilakukan di perpustakaan.
2.	Numerasi	Pengenalan perkalian melalui papan perkalian	Sudah Terlaksana	Papan perkalian ini merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pengembangan kemampuan numerasi siswa/i atau membantu siswa/i dalam mempelajari perkalian.
		Pengenalan transaksi bank	Sudah Terlaksana	Kegiatan ini merupakan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan numerasi siswa/i dengan mengenalkan alur transaksi di bank seperti penukaran uang, cara penulisan nominal uang dan lainnya.
		Ular tangga LitNum	Sudah Terlaksana	Kegiatan ini merupakan media pembelajaran yang digunakan saat pelaksanaan KBM dengan variasi metode pembelajaran yang baru. Pembelajaran

				Ular tangga numerasi ini berisi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa/i. Tujuannya untuk mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa/i dengan belajar sambil bermain dan terciptanya pembelajaran yang produktif, aktif serta menyenangkan.
		Numerasi time	Sudah Terlaksana	Numerasi time ini merupakan kegiatan ice breaking yang digunakan untuk mereview kembali kegiatan belajar mengajar yang disampaikan pada saat pembelajaran numerasi melalui game kreatif inovatif yang dapat berupa kegiatan puzzle, tebak-tebakan, ataupun quiz.
3.	Transformasi digital untuk pembelajaran /adaptasi teknologi	Membuat titik lokasi sekolah di <i>g-maps</i>	Sudah Terlaksana	Mahasiswa membuat titik lokasi sekolah dalam <i>google maps</i> untuk memudahkan khalayak umum menemukan lokasi sekolah UPT SDN 020 Kasikan.
		Pelatihan <i>g-form</i> untuk guru	Sudah Terlaksana	Program ini akan dilakukan oleh tim kampus mengajar untuk mensosialisasikan penggunaan <i>gform</i> kepada guru. Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran berbasis <i>e-learning</i> dengan sasaran dari program ini yaitu para guru.
		IT club	Sudah Terlaksana	Program ini kami lakukan pada kelas 4 & 5. Kami membagi dua sesi untuk pembelajaran teknologi, dengan sesi pertama kelas 4 dan

			sesi kedua kelas 5. Kami mengajari dasar-dasar dalam laptop, seperti bagaimana menghidupkan dan mematikan laptop dengan benar, juga kami mengajarkan bagaimana mengetik di Ms. Word. Karena tidak adanya Lab. Komputer dalam sekolah tersebut, kami pun membagi kelompok lagi dalam satu kelas. Kami menggunakan laptop pribadi dengan jumlah 4, sehingga kami pun membuat k4 kelompok dalam 1 kelas. Dengan cara itu kami dapat menjalankan program ini dengan baik.
		Pembuatan video profil sekolah	Sudah Terlaksana Dalam kegiatan ini kami membuat sebuah video profil sekolah yang melibatkan kepala sekolah beserta seluruh guru UPT SDN 020 Kasikan

1. Literasi dan Numerasi

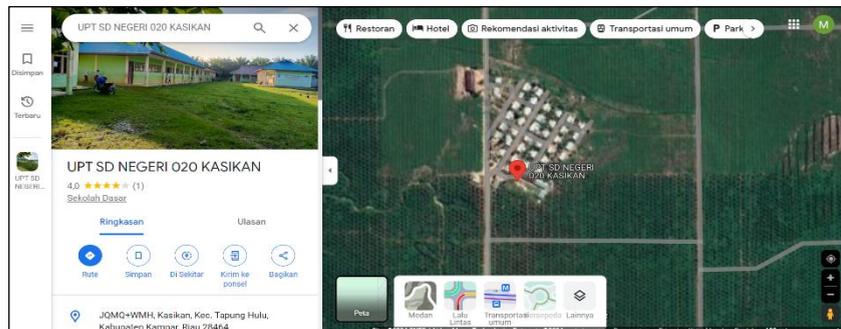
Berkolaborasi dengan guru kelas memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa-siswi yang kurang memahami pelajaran. Memberikan beberapa media pembelajaran baru seperti game (ular tangga literasi dan numerasi), video, bernyanyi dan menari, kuis, dan pembiasaan lainnya. Memaksimalkan pojok membaca disetiap kelas dengan cara membaca buku sebelum pembelajaran dan menceritakan apa yang mereka dapat dari isi buku guna melancarkan kemampuan baca siswa dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang akan dibahas. Juga mengadakan bimbingan membaca setiap jam istirahat dan mengajak seluruh siswa untuk rutin berkunjung membaca di perpustakaan agar menjadi pembiasaan bagi mereka. Selain itu, mahasiswa menyediakan media pembelajaran menarik seperti transaksi bank guna meningkatkan pengetahuan siswa-siswi dalam bidang numerasi khususnya dalam penulisan nominal uang, penukaran uang, dan lainnya



Gambar 1. Implementasi Bimbingan Membaca Pada Siswa yang Belum Lancar Membaca.

2. Adaptasi Teknologi

Letak lokasi sekolah yang cukup pelosok mengakibatkan masyarakat umum tidak dapat menemukannya dalam *google maps* dan masih minim penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mahasiswa membuat titik lokasi sekolah dalam digital sebagai adaptasi teknologi. Juga melakukan sosialisasi *google form* kepada guru dan IT Club kepada siswa. Diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran.



Gambar 2. Titik Lokasi Sekolah yang Telah Dibuat pada *Goole Maps*

SIMPULAN

Kampus Mengajar bukan hanya sekedar mengajar di sekolah yang membutuhkan perkembangan dan kemajuan di bidang pendidikan. Namun, program ini dibuat untuk meningkatkan literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan administrasi sekolah, kemudian juga akan mampu menaikkan akreditasi sekolah sasaran. Pada Kampus mengajar 7 ini juga ada banyak pengalaman-pengalaman yang luar biasa selama penugasan. Jadi, program ini membuat mahasiswa paham bagaimana sistem pendidikan di Indonesia dan bagaimana cara generasi baru Indonesia untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia.

Program Kampus Mengajar ini diharapkan untuk tetap dilanjutkan agar membantu sekolah-sekolah yang berada di 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) agar sekolah ini lebih berkembang terutama dalam hal literasi dan numerasi. Selain itu, pihak Kampus Mengajar dapat memberikan pemahaman terlebih dahulu terkait pelaksanaan program Kampus Mengajar kepada lembaga sekolah yang akan menjadi sekolah sasaran. Dengan tujuan agar sekolah atau lembaga yang berkaitan tidak merasa di beratkan dengan datangnya mahasiswa Kampus Mengajar, karna masih banyak sekolah yang kurang menerima kedatangan mahasiswa Kampus Mengajar dan mengerti tujuan dari Kampus Mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih ke Lembaga Penelitian Pendidikan dan Kemanusiaan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas diterimanya artikel kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2020). Kampus Mengajar Perintis. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1-2. [http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2020/10/Kampus Mengajar Perintis.pdf](http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2020/10/Kampus_Mengajar_Perintis.pdf)
Mei Br. Siringo-ringo Laporan Akhir Kampus Mengajar 7 SD Negeri 020 Kasikan.pdf. (n.d.).