

Upaya Peningkatan Literasi, Numerasi, serta Adaptasi Teknologi pada SMP PGRI Gunungsari

Muhammad Yusuf Saputra^{*1}, Dwi Noviani Sulisawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*e-mail: saputra.muhammad.ysf.21@gmail.com¹, dwi.moshimoshi@gmail.com²

Abstrak

Belum meratanya pendidikan di Indonesia sebagai salah satu yang menyebabkan kualitas pendidikan menurun, Penyebab tersebut sangat terdampak pada sekolah yang terletak pada 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) dengan tenaga pengajar yang minim, penggunaan media pembelajaran yang minim juga, yang mengakibatkan ketimpangan kualitas pendidikan. Salah satu upaya mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui program Kampus Merdeka yaitu Kampus Mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan literasi, numerasi siswa, serta penggunaan teknologi dalam belajar pada sekolah yang berlokasi pada 3T. Demikian sekolah terbantu dengan adanya mahasiswa. Upaya mahasiswa dalam meningkatkan literasi numerasi siswa yaitu melalui program dengan konsep permainan sederhana dan kegiatan pembiasaan. Melalui permainan sederhana dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar. Kampus mengajar tidak hanya menguntungkan bagi sekolah mahasiswa dapat belajar langsung tentang pendidikan dan terus berkreasi akan program dan media yang akan diapakai.

Kata kunci: Kampus Mengajar, Kualitas Pendidikan, Literasi, Numerasi, Program

Abstract

The uneven distribution of education in Indonesia is one of the causes of the decline in the quality of education. This cause is very affected by schools located in the 3T (Left behind, Forefront, Outermost) with minimal teaching staff, minimal use of learning media as well, which results in an imbalance in the quality of education. One of the student efforts to improve the quality of education through the Kampus Merdeka program is the Kampus Mengajar which aims to improve student literacy, numeracy, and the use of technology in learning at schools located in 3T. Thus the school is helped by the presence of students. Students' efforts to improve students' numeracy literacy are through programs with simple game concepts and habituation activities. Through simple games, students can be more motivated to learn. Kampus Mengajar are not only beneficial for schools, students can learn directly about education and continue to be creative about the programs and media they will use.

Keyword: Education Quality, Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy, Programs

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan yang kurang maksimal menyebabkan kualitas pendidikan Indonesia menjadi memprihatinkan, dimulai dari kesenjangan sarana dan prasarana, pola pikir kuno yang berkembang dibeberapa daerah sehingga menjadi budaya (Fitri, 2021). Kualitas manusia Indonesia sebagai sumber daya yang potensial masih jauh dari harapan yang disebabkan rendahnya literasi anak, layanan dan mutu pendidikan, berakibat pada kualitas pendidikan di Indonesia (Widodo, 2016). Pada SMP PGRI Gunungsari salah satu sekolah yang terkena dampak. Dimulai dari jumlah siswa yang lebih sedikit dari SMP disekitar, juga penggunaan media belajar siswa menggunakan buku saja, sehingga beberapa siswa kesulitan dalam membaca dan berhitung sederhana. Pengabdian ini dilakukan selama 5 bulan, dimulai dari 1 Agustus hingga 5 Desember 2022, bertempat di SMP PGRI Gunungsari Umbulsari yang beranggotakan 5 orang dengan berbagai universitas. SMP PGRI Gunungsari memiliki jumlah 4 siswa dikelas VII, 7 siswa dikelas VIII, 4 siswa dikelas IX, dan guru sebanyak 6 orang. Kondisi fasilitas seperti perpustakaan dan laboratorium komputer yang kurang memadai dan buku kurang beraturan sehingga sulit menemukan buku yang dicari dan pada lab. komputer terdapat 2 yang bisa dipakai oleh siswa. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya bertumpu pada fasilitas, tapi juga diiringi semangat atau

minat siswa yang tinggi. Minat siswa dalam pembelajaran itu cukup rendah dan juga beberapa siswa kesulitan dalam membaca ataupun menghitung sederhana, dan juga tidak seluruh siswa setiap hari datang ke sekolah dengan alasan yang tidak logis. Dasar yang kuat dalam literasi dan numerasi sangat penting bagi setiap peserta didik sekolah dasar guna menopang kemampuan mereka untuk terlibat dalam pendidikan, mencapai potensi, dan berpartisipasi penuh dalam masyarakat (Fitriana and Ridwan, 2018).

Dari permasalahan tersebut Kemendikbud mengeluarkan program yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang salah satunya yaitu program Kampus Mengajar (KM). Pembelajaran dalam Kampus Mengajar merupakan salah satu pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yang memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan (Sopiansyah *et al.*, 2022). Kampus Mengajar memberikan *experience* secara langsung dan dapat menganalisa pembelajaran yang dilakukan mahasiswa. Dalam pengabdian ini mahasiswa bertugas membantu sekolah dari administrasi sekolah dan meningkatkannya numerasi dan literasi siswa. Penggunaan media permainan mempermudah siswa belajar, menggunakan konsep bermain memotivasi siswa belajar dan juga bersemangat datang ke sekolah. Program ini membantu pemerintah dalam mengentaskan pendidikan yang tidak merata yang terbukti efektif melalui berkurangnya siswa belum bisa membaca maupun berhitung.

2. METODE

Kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 4 dilakukan mulai 1 Agustus sampai 5 Desember 2022. Sebelum diterjunkan ke sekolah mahasiswa diberikan pembekalan secara daring agar mendapatkan beberapa referensi saat kegiatan belajar mengajar, serta implementasi teknologi.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

Komponen Kegiatan	Kegiatan
Literasi	<ol style="list-style-type: none">Membaca rutin setiap hari selama 10 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.Menonton video dan menceritakan kembali secara singkat inti dari video tersebutMenceritakan kegiatan dirumah secara singkat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar di depan
Numerasi	<ol style="list-style-type: none">Sebelum pulang siswa menjawab soal perkalian secara acak.Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis media permainan sederhana seperti, TTS Matematika dan MEKADO.
Administrasi	<ol style="list-style-type: none">Aktivasi perpustakaan dari membersihkan, merapihkan, serta mengadministrasi buku sesuai yang telah ditentukan.Desain ulang penempatan dan perbaikan komputer serta jaringan pada lab. kompter.Memberikan pembelajaran dasar komputer setiap seminggu sekali.
Adaptasi Teknologi	<ol style="list-style-type: none">Melaksanakan Asesmen Kompetensi Minimun (AKM), dari persiapan perangkat, pendampingan pengeroaan tes, penilaian tes.Penggunaan media belajar video dalam beberapa pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Awal program kampus mengajar Angkatan 4 ini mahasiswa penerjunan langsung dengan mengunjungi sekolah bersama Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk membahas tentang Kampus Mengajar mulai dari pengenalan, proses dan tujuan di SMP PGRI Gunungsari sekaligus perkenalan dengan guru maupun siswa dan observasi sekolah. Berikut dokumentasi kegiatan perkenalan dan observasi sekolah pada Gambar 1.



Gambar 1. Koordinasi dan perkenalan dengan sekolah

Observasi sekolah meliputi pengamatan lingkungan, kurikulum yang digunakan, fasilitas dan media belajar, suasana belajar, administrasi surat menyurat dan lain sebagainya. Dalam perkenalannya mahasiswa di ajak keliling masuk setiap kelas oleh kepala sekolah serta menjelaskan keadaan dan kendala setiap siswa.

Pada 2 minggu pertama mahasiswa melakukan kegiatan mengajar dan pendekatan dengan siswa dan didapati hasil bahwa siswa cukup rendah pada literasi dan numerasi. Penggunaan materi pembelajaran yang ringan dan siswa dapat berdiskusi berani menyelesaikan soal dipapan tulis sehingga memperoleh pengetahuan atau informasi melalui mendengar, mengamati, dan empati (Raehang, 2014). Mahasiswa membentuk karakter siswa untuk lebih mengungkapkan ide atau argumennya didepan. Pengajaran diberikan secara bertahap sesuai dengan tahapan kompetensi siswa demi meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik dan juga meningkatkan pembiasaan baik peserta didik (Anwar, 2021). Akan tetapi jika siswa yang hadir pada saat itu sedikit kami memberikan pembelajaran secara pribadi dengan belajar pada bangkunya. Berikut dokumentasi kegiatan belajar mengajar dikelas.



Gambar 2. Kegiatan belajar mengajar dikelas

Peran perpustakaan pada sekolah itu sangat penting bagi sekolah, dimulai dari menyimpan buku akademik dan non akademik. Perpustakaan sebagai tempat membaca yang harusnya nyaman, menjadi tempat yang tertutup dan tidak terpakai karena mulai dari tempat kotor, penataan buku yang tidak rapi, dan suasana yang kurang nyaman. Demikian mahasiswa memiliki program untuk menghidupkan kembali perpustakaan dengan cara membersihkan dan merapikannya. Nantinya bisa mahasiswa gunakan juga untuk pembelajaran selain dikelas. Berikut dokumentasi di perpustakaan.



Gambar 3. Kegiatan bersih rapi pada perpustakaan

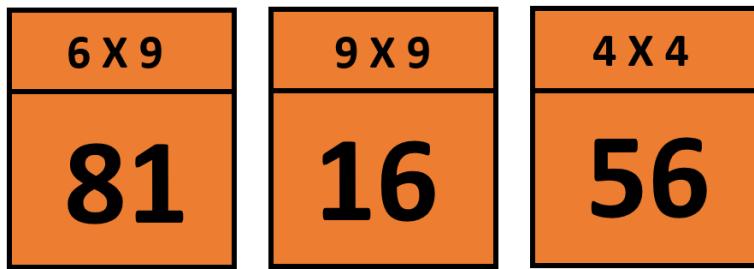
Pembelajaran dikelas itu bukan hanya mendengarkan tetapi juga membaca, akan tetapi menentukan siswa dengan pembelajaran yang mana itu membutuhkan waktu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode ceramah adalah salah satu cara belajar mengajar yang menekankan pada pemberitahuan satu arah dari seorang pengajar kepada para pelajar. Menurut Wirabumi R. Kekurangan dari Pembelajaran ceramah kurang efektif bagi sebagian siswa dan menyebabkan siswa akan lebih bosan dan mengantuk (Wirabumi, 2020). Mahasiswa mengetahui setelah beberapa hari bahwa siswa sulit mengerti jika hanya mendapatkan pembelajaran dengan hanya mendengarkan, dan juga menurut, Sutanto dan lugito bahwa Membaca menjadi penting karena dengan membaca anak akan mengembangkan pola pikir yang tepat, belajar tentang imajinasi, membuat keputusan yang tepat, menemukan solusi, memperluas wawasan bahkan menemukan sumber referensi untuk mengembangkan karakter anak (Sutanto and Lugito, 2021). Dengan alasan tersebut mahasiswa tercetus membuat program dengan membaca rutin setiap pagi untuk membangun kebiasaan baru, dengan demikian mahasiswa mengetahui daya tangkap atau cara belajar efektif baik yang menggunakan pendengaran ataupun dengan membaca. Berikut dokumentasi kegiatan literasi.



Gambar 4. Kegiatan literasi yaitu membaca

Membaca buku yang diinginkan selama 15 menit sebelum pembelajaran diawal mulai. Memakai waktu yang tidak terlalu lama yaitu 15 menit karena awal untuk membangun kebiasaan baru. Menurut saya membaca dapat berpengaruh dalam mereka dalam kelancaran berbicara dan dapat menjelaskan yang ide atau hasil pikiran dengan lebih terinci, dan terbukti berhasil pada beberapa siswa. Pada jam istirahat siswa boleh mengunjungi perpustakaan berbincang dengan mahasiswa boleh membahas buku yang dibaca maupun kegiatan diluar sekolah. Melalui pendekatan ini mahasiswa dapat mengeruk banyak dari pribadi dan kesehariannya dirumah dengan begitu lebih memahami sifat dan latar belakang mereka.

Kegiatan numerasi dan literasi tidak hanya didapatkan hanya dari membaca, bisa juga dalam permainan. Permainan sederhana yang dapat membangun logika, ingatan, hitungan mudah yang merangsang otak secara tidak disadari siswa yang dapat membantu membuat memori baru. Adanya media permainan akan menambah minat anak belajar sehingga dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton didalam kelas (Wulandari, Komariah and Nabilla, 2022). Permainan sederhana untuk meningkatkan numerasi yaitu salah satunya MEKADO. MEKADO (Media Kartu Domino) adalah media permainan menggunakan kartu domino yang dibagi berisikan tulisan perkalian dua angka dibagian atas dan angka hasil dibagian bawah. Berikut desain kartunya pada gambar.



Gambar 5. Desain gambar MEKADO

Dengan desain tersebut cara memainkannya seperti domino pada umumnya yaitu boleh melanjutkan atau menaruh kartu jika perkalian dan hasilnya cocok. Permainan ini dapat memacu siswa untuk menghafalkan perkalian secara tidak langsung secara kompetitif, dan hasilnya pun terlihat beberapa siswa mulai aktif dan memacu temannya dalam pembelajaran numerasi. Permainan dilakukan pada kelas 7, 8, dan 9, karena permainan kartu lebih banyak pemain akan lebih seru. Berikut dokumentasi kegiatan permainan kartu.



Gambar 6. Suasana kegiatan bermain MEKADO

Bukan hanya literasi dan numerasi yang dilakukan dalam Kampus Mengajar tetapi juga penggunaan adaptasi teknologi yaitu AKM kelas salah satunya. AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) yaitu kegiatan ujian yang dilakukan siswa kelas 8 yang berisikan 20 soal literasi dan 20 soal numerasi. Menjawab soal tersebut menggunakan komputer. AKM dilakukan dibulan Agustus dan November, sehingga didapatkan hasil yang terlihat sebelum dan sesudah program Kampus Mengajar. Berikut dokumentasi kegiatan AKM kelas pada kelas 8.



Gambar 7. Kegiatan AKM kelas

Sebelum kegiatan AKM mahasiswa memiliki program yaitu perbaikan pada laptop dan jaringan pada ruangan lab. Laptop yang hanya digunakan pada saat ujian saja membuat kabel diruangan menjadi rusak, sehingga perlu untuk pembaruan kabel dan penataan pada ruangan. Mahasiswa memperbaiki lab. komputer tersebut bukan hanya untuk AKM saja akan tetapi akan dipakai secara rutin untuk pelajaran tertentu sehingga, lab akan selalu terawat. Berikut dokumentasi perbaikan lab. Komputer.



Gambar 8. Perbaikan komputer pada lab

Dalam pembelajaran teknologi siswa masih belum sepenuhnya terjangkau secara mudah dalam kegiatannya, akan tetapi beberapa siswa masih memiliki *smartphone* meskipun dalam penggunaanya belum begitu efektif. Siswa dalam penggunaan *smartphone* masih seperti hiburan, jadi hanya digunakan untuk bermain game, menonton video, mendengarkan musik dan lain sebagainya. Sehingga mahasiswa serta kepala sekolah sepakat untuk memberikan pembelajaran komputer yang dijadwalkan dua kali dalam seminggu. Adanya pembelajaran komputer, siswa dapat dan terbiasa dalam menggunakan juga dapat mengimplementasikan kearah yang lebih positif. Berikut dokumentasi kegiatan belajar mengajar komputer.



Gambar 9. Kegiatan belajar mengajar komputer

Siswa selalu bersemangat dengan pembelajaran komputer ini karena langsung bisa mempraktekkan, dan membangun diri untuk saling mengajari satu sama lain. Sekolah menginginkan pembelajaran tersebut bisa dipakai untuk jenjang berikutnya karena media yang digunakan akan terus berkembang dan jika tidak dimulai dari SMP akan kesulitan dalam pembelajaran kedepannya. Materi yang mahasiswa sajikan yaitu mulai dari penggunaan laptop dan komputer secara mendasar, Microsoft office seperti word, excel, dan powerpoint.

Program yang telah dilakukan memberikan *feedback* yang baik dari siswa, beberapa siswa yang sebelumnya dalam membaca dan berhitung sulit menjadi bisa, dengan adanya permainan sederhana memang tidak dampak secara langsung terhadap siswa akan tetapi dengan memberikan stimulus-stimulus kecil akan membuat siswa belajar dengan menyenangkan, dengan demikian kampus mengajar sangat dibutuhkan tidak hanya siswa akan tetapi mahasiswa juga dituntut untuk kreatif dalam memecahkan masalah ketimpangan dalam literasi dan numerasi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kampus mengajar memberikan manfaat mulai dari mahasiswa, guru, maupun siswa. Dengan memberikan program-program ringan dengan berbasis teknologi, siswa mudah berkembang baik literasi dan numerasi sedikit demi sedikit. Teknologi mempermudah siswa maupun dalam berpikir secara logis dan menyenangkan yang berdampak aktif dalam pembelajaran didalam kelas. Kampus mengajar menjadi sangat penting dalam menyetarakan tingkat literasi dan numerasi siswa pada sekolah tertentu sehingga tidak ada ketimpangan antar

sekolah. Administrasi juga menghasilkan dampak baik, dari perpustakaan yang lebih sering dikunjungi juga lab. Komputer yang sudah tertata dan bisa digunakan secara berkala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kemendikbud telah mewadahi dan membantu secara finansial mahasiswa pada program Kampus Mengajar ini, Terima kasih juga untuk Universitas PGRI Argopuro jember telah membantu secara administratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R.N. (2021) 'Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), pp. 210-219. Available at: <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>.
- Fitriana, E. and Ridlwan, M.K. (2018) 'Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar', pp. 1284-1291.
- Fitri, S.F.N. (2021) 'Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1617-1620.
- Raehang (2014) 'Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif', *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(1), pp. 149-167. Available at: ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/249/239.
- Sopiansyah, D. *et al.* (2022) 'Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)', 4(14), pp. 171-178.
- Sutanto, S.H. and Lugito, D. (2021) 'Membangun Karakter Anak Melalui Kebiasaan Membaca', *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, pp. 814-818. Available at: <https://doi.org/10.37695/pkmcsrc.v4i0.1121>.
- Widodo, H. (2016) 'Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (Mea)', *Cendekia: Journal of Education and Society*, 13(2), p. 293. Available at: <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250>.
- Wirabumi, R. (2020) 'Metode pembelajaran ceramah', *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, I(I), pp. 105-113.
- Wulandari, H., Komariah, K. and Nabilla, W. (2022) 'Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), pp. 78-89. Available at: <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.

Halaman Ini Dikosongkan