

Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Literasi Numerasi Hingga Teknologi Siswa SMP PGRI 5 Taman Sidoarjo

The Role Of Campus Teaching Students In Improving Knowledge Of Numeracy Literacy To Technology Of SMP PGRI 5 Taman Sidoarjo Students

Linda Novia Sari ¹, Cholis Hidayati ²

^{1,2} Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Korespondensi penulis : novialinda464@gmail.com ¹, cholishidayati@untag-sby.ac.id ²

Article History:

Received: 30 April 2023

Revised: 15 Mei 2023

Accepted: 18 Juni 2023

Keywords: Teaching Campus, Numeracy Literacy, Technology.

Abstract: The Teaching Campus Program is a form of implementing Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) in the form of teaching assistance to empower students to assist the school learning process in various villages / cities, one of which is PGRI 5 Taman Junior High School, Sidoarjo, East Java. In this program, the students involved have the responsibility of assisting the school in the teaching process, helping with technology adaptation, and helping with school administration. The purpose of this research is to find out how the work of students in improving numeracy literacy to technological adaptation at SMP PGRI 5 Taman. The data collection technique used is the interview technique. The results of this program are an increase in the knowledge of PGRI 5 Taman Junior High School students in terms of numeracy literacy to technological adaptation.

Abstrak

Program Kampus Mengajar merupakan bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berupa asistensi mengajar guna memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran sekolah di berbagai Desa/Kota, salah satunya adalah Sekolah Menengah Pertama PGRI 5 Taman, Sidoarjo, Jawa Timur. Pada program ini, mahasiswa yang terlibat memiliki tanggung jawab dalam membantu pihak sekolah dalam proses mengajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana kiprah mahasiswa dalam peningkatan literasi numerasi hingga adaptasi teknologi di SMP PGRI 5 Taman. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu teknik wawancara. Hasil dari Program ini yakni adanya peningkatan pengetahuan peserta didik SMP PGRI 5 Taman dalam hal literasi numerasi hingga adaptasi teknologi.

Kata Kunci : Kampus Pengajaran, Literasi Berhitung, Teknologi

* Linda Novia Sari, novialinda464@gmail.com

LATAR BELAKANG

Kampus mengajar merupakan bagian dari aktivitas belajar mengajar di satuan pendidikan dasar dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diperuntukkan bagi mahasiswa berbagai jurusan dan universitas di seluruh Indonesia untuk membuat perubahan di dunia pendidikan serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar serta berkembang di luar kelas. Pelaksanaan program Kampus Mengajar didukung oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP). Mahasiswa dari berbagai Indonesia selama enam belas minggu akan berpartisipasi dalam program ini dengan harapan mahasiswa dapat berkreasi, berkolaborasi dan bekerja untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan) dan juga untuk menyempurnakan kepekaan sosial, kedewasaan emosional dan kepemimpinan. Kegiatan dilaksanakan untuk mengembangkan model pembelajaran khususnya untuk meningkatkan literasi numerasi hingga adaptasi teknologi peserta didik. Dengan mengikuti kampus mengajar, jiwa kepemimpinan serta pengembangan karakter mahasiswa akan terasah (Rosita & Damayanti, 2021:34)

Berdasarkan Han *et al.* (2017: 3) literasi numerasi mempunyai kecakapan dan pengetahuan di antaranya: (a) mempergunakan simbol dan nomor yang berafiliasi dengan matematika dalam menemukan pemecahan atas permasalahan dalam keseharian; (b) mengkaji informasi yang ditunjukkan dalam pengambilan suatu keputusan. Sedangkan PISA (*Programme for International Student Assessment*) memberikan pemaparan lain tentang numerasi yaitu menekankan pada kemampuan siswa dalam memberikan pandangan baru secara efektif, menyampaikan alasan, menganalisa, memecahkan, merumuskan, serta melakukan interpretasi atas permasalahan matematika dalam macam-macam situasi dan bentuk (Qasim & Awaluddin, 2015, p. 101). Sedangkan dalam pandangan Perdana & Suswandari (2021: 9) menyebutkan bahwa budaya literasi di Indonesia sangatlah menarik untuk dikaji mengingat bahwasanya di Indonesia mempunyai budaya literasi yang rendah, belum mendarah daging, serta belum menyatu di lingkup masyarakat. Beberapa masyarakat lebih cepat menyerap budaya mendengar serta berbicara, dibandingkan membaca lalu menuangkan hasil bacaan tersebut ke dalam tulisan.

Dalam segi teknologi, pengajar belum melakukan adaptasi teknologi hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan pengajar dalam mengikuti arus, terbatasnya fasilitas serta tidak adanya akses dalam penggunaan teknologi. Beberapa guru masih belum menguasai IT yang berakibat pada dukungan pembelajaran berbasis Literasi dan Numerasi. Penerapan dan adaptasi teknologi dalam ruang pembelajaran merupakan keniscayaan dalam menghadapi

perubahan di era teknologi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah memberikan dampak terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Efendi et al, 2019).

Target kampus mengajar ini salah satunya SMP PGRI 5 Taman . SMP PGRI 5 Taman hanya memiliki jumlah siswa/i kelas 7-9 sebanyak 10 siswa. SMP PGRI ini tidak mempunyai gedung sendiri, melainkan mereka bergabung dengan gedung SDN Kletek. Kelas 7-9 pun berada dalam satu kelas. SMP ini tidak mempunyai lab personal komputer dan perpustakaan. Dengan program in, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan literasi numerasi hingga teknologi siswa.

METODE PENELITIAN

Kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 5 yang dijalankan oleh penulis beralamat di SMP PGRI 5 Taman, tujuannya yaitu untuk menanamkan empati dan kepekaan sosial di diri mahasiswa terhadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan, menguatkan kemampuan berpikir dalam bekerja bersama dengan beragam mahasiswa dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi, mengembangkan wawasan, karakter, *tender ability* serta *hard skill* mahasiswa; mendorong dan pembangunan nasional serta meningkatkan kiprah dan langkah nyata perguruan tinggi dalam pembangunan nasional.

Kegiatan ini dilakukan secara bertahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis hasil. Hadiyati, dkk (2017) menyebutkan bahwa saat menyusun sebuah karya tulis ilmiah, tahapan yang dilaksanakan berupa tahap planning, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Tahap planning mencakup aktivitas pembekalan, terjun ke lapangan, pengamatan, dan perancangan program. Tahap pelaksanaan terdiri dari aktivitas mengajar hingga adaptasi terhadap teknologi,. Tahap analisis yaitu menyusun laporan, evaluasi, dan penghasilan output berupa laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan persiapan pengabdian.

1. Pembekalan

Tahapan ini diperuntukkan kepada mahasiswa dan dosen pembimbing, pembekalan ini berisi pemberitahuan mengenai cara mengajar di sekolah. Materinya berupa konsep pembelajaran dalam aspek literasi numerasi, pemahaman terhadap kemampuan peserta didik melalui AKM, implementasi pembelajaran, memantau dan melakukan perbaikan.

2. Terjun ke lapangan

Berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten serta sekolah pelaksana program. Koordinasi penerjunan meliputi jalinan komunikasi awal kepada Dinas Pendidikan Kabupaten, mahasiswa melaporkan diri dan memberikan surat tugas asal perguruan tinggi ke Dinas Pendidikan Kabupaten, lalu dinas pendidikan menyerahkan surat tugas kepada mahasiswa ke sekolah yang menjadi sasaran.

3. Observasi

Tahap ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a. Metode observasi, melakukan pengamatan kondisi sekolah dan partisipasi warga sekolah dalam pelaksanaan program pendidikan di SMP PGRI 5 Taman. Observasi ditujukan agar penulis mendapatkan data sekolah
- b. Sumber data, data hasil observasi didapatkan dari observasi secara langsung di lapangan serta berasal dari hasil wawancara dengan kepala sekolah.
- c. Hasil observasi

4. Perancangan Program

Kegiatan ini berupa penyusunan rancangan kegiatan yang nantinya penulis akan meminta persetujuan DPL.

Tahapan pelaksanaan serta hasil analisis terhadap peningkatan literasi numerasi hingga adaptasi teknologi:

● **Literasi Numerasi**

Hasil dari rancangan program terkait literasi numerasi yaitu:

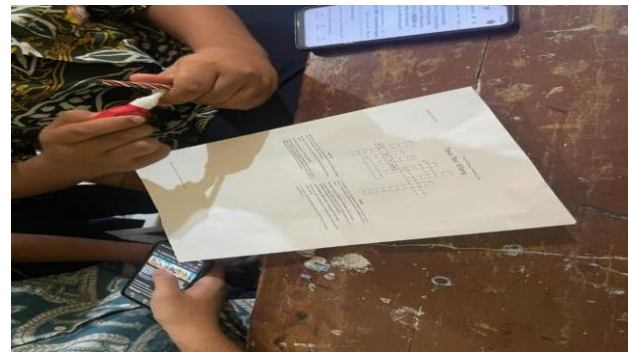
1. **Take and Give Picture** (Program mendeskripsikan gambar. Mekanismenya, siswa diminta untuk mengambil (Take) gambar yang sudah disediakan oleh mahasiswa. Siswa diminta untuk mendeskripsikan dengan ketentuan minimal 3 paragraf) . Program ini selalu mempunyai tema yang berubah-ubah. Dapat dikatakan bahwa program ini berjalan cukup lancar. Pada pengimplementasian take and give picture minggu ke-8 dengan tema seni budaya pada bab gerak tari, siswa menunjukkan progres, siswa sudah lebih aktif dari sebelumnya. Hal ini terlihat dari keberanian siswa untuk maju ke depan tanpa ditunjuk/dipilih oleh mahasiswa. Pada minggu tersebut tantangan yang mahasiswa alami yaitu kurangnya pengetahuan siswa dalam materi ini, sehingga kami memperbolehkan siswa untuk browsing. Solusi yang bisa penulis lakukan untuk proker ini kedepannya yaitu memberikan tugas kepada siswa untuk

membaca materi yang nantinya akan diaplikasikan pada proker Take and Give Picture ini. Proker ini dilaksanakan dengan harapan agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang berbeda.

2. **Teka Teki Silang.** (Mekanismenya, mahasiswa akan membagikan TTS kepada siswa, lalu siswa diminta untuk mengisi TTS tersebut dengan benar yang mana siswa paling banyak menjawab benar akan mendapatkan point. Terdapat 10 pertanyaan baik mendatar maupun menurun. Dengan dilakukan proker ini, mahasiswa berharap siswa dapat mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi mengedukasi).
Pada saat pengerjaan, siswa boleh mencari sumber dari LKS maupun internet. Siswa membutuhkan waktu sekitar 15-20 menit untuk menyelesaikan TTS tersebut. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah siswa sudah selesai mengerjakan, siswa diminta menuliskan hasil jawabannya di papan tulis. Lalu siswa diberi beberapa pertanyaan mengenai jawaban tersebut. Proker ini berjalan cukup lancar dan kondusif. Harapan kami yaitu agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang berbeda.
3. **Pembuatan Poster.** Pembuatan poster dilakukan secara berkelompok, siswa bekerjasama dalam menyelesaikan poster yang bertema mental health. Sedikit informasi, ternyata banyak siswa yang belum mengerti apa yang dimaksud dengan mental health serta tidak mengetahui ciri seseorang yang terindikasi mental health. Tak hanya sebagai ajang mengasah kreasi, pembuatan poster ini juga sebagai bentuk campaign terhadap mental health kepada siswa. Kami berharap dengan adanya proker ini, siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan mental health, karena kesehatan mental bagi siswa sangatlah penting.
4. **Charades.** (Pada proker charades ini, terdapat 2 orang secara berhadapan. Kemudian orang tersebut harus menebak sebuah kata yang di letakkan di kepala orang yang ada di hadapannya. Teknis bermainnya, satu orang bertugas memegang serangkaian kata di atas kepalanya.)
Proker ini selain digunakan untuk program literasi, charades juga digunakan sebagai inovasi pembelajaran. Proker ini dilaksanakan untuk mengasah daya tanggap dan kemampuan motorik siswa, selain itu proker ini juga untuk mengukur kemampuan siswa mengenai pemahaman terhadap materi yang mereka pelajari. Sebelum melakukan Charades, siswa diberi waktu membaca sekitar 15-20 menit, materi yang harus mereka pelajari yaitu pada mata pelajaran PKN bab 6 yaitu mengenai Peran

daerah dalam kerangka NKRI. Setelah mereka mempelajari materinya, siswa diminta maju ke depan secara bergilir untuk memainkan program Charades ini.

5. **Ular Tangga Matematika.** (Mahasiswa mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu. Lalu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap siswa memainkan permainan ular tangga tersebut dan di dalam papan permainan ular tangga, terdapat soal matematika. Hal ini dilakukan agar menarik minat siswa dalam pembelajaran). Pada kali ini kami menggunakan proker Ular Tangga sebagai media pengaplikasian Matematika. Ular Tangga tersebut berisi 40 kotak. Di setiap kotak terdapat pertanyaan matematika, bagi siswa yang dapat menyelesaikan ular tangga sampai kotak bernomor 40, siswa tersebut akan mendapatkan banyak poin. Proker ini bisa dibilang berjalan lancar, banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar meskipun tidak semua siswa dapat menjawab. Ketika program berlangsung, siswa terlihat antusias dalam bermain. Hal ini dilakukan agar menarik minat siswa dalam pembelajaran.
6. **Compare Me.** Untuk menambah pemahaman numerasi siswa, kami meminta siswa untuk mencari data pendapatan/ekonomi Indonesia di internet. Siswa akan mencari data tersebut mulai dari presiden pertama sampai dengan presiden terakhir. Setelah itu, siswa menggambarkan hasil data tersebut melalui diagram. Ketika siswa membuat diagram batang, banyak siswa yang belum mengetahui bagaimana cara membuat diagram data. Hal ini bisa terjadi karena siswa belum terbiasa membaca data dan membuat data dengan diagram batang. Dengan kondisi tersebut, mahasiswa membimbing siswa dalam pengerjaannya. Proker ini bisa dibilang berjalan lancar, banyak siswa yang masih sudah mengerti bagaimana cara membaca dan membuat data melalui diagram . Ketika program berlangsung, siswa aktif dalam bertanya kepada mahasiswa.
7. **Shopping Day.** Shopping Day ini dilaksanakan untuk menambah pemahaman numerasi siswa. Siswa berbelanja dengan mekanis *Self Service*. Siswa diminta untuk membeli minimal 5 item barang, lalu siswa menghitung barang yang mereka beli. Hasil dari proker ini, siswa terlihat dapat menghitung dengan baik. Mulai dari perkalian hingga pengurangan, meskipun terdapat siswa yang salah dalam melakukan penghitungan. Dengan kondisi tersebut mahasiswa membimbing siswa tersebut agar dapat melakukan penghitungan dengan benar. Proker ini bisa dibilang berjalan lancar, banyak siswa yang mengerti cara menghitung diskon .



- **Digital**

1. **Creat-TIK**

Program kerja pengenalan teknologi bagi siswa dengan menggunakan media Chromebook. Siswa mempelajari metode input dasar di Microsoft. Selain itu, siswa diperkenalkan dengan program-program yang tersedia di situs web online. Program ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan teknologi siswa. Salah satu web yang digunakan yaitu: Gdocs, Gsheet, Gslide, Canva. Siswa sangat senang ketika pelaksanaan program ini. Hal ini dikarenakan sebelumnya siswa belum pernah mempraktekkan media digital (chromebook). Siswa sangat antusias pada saat pembelajaran berlangsung, siswa diajarkan mulai dari menginput data di Gdocs, membuat tabel serta menghitung menggunakan rumus di Gsheet, lalu membuat poster di web Canva hingga membuat sebuah power point di Gslide.

2. **KBM dengan Audio Visual**

Media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi siswa. Inti dari program ini yaitu siswa akan diperlihatkan video pada sebuah proyektor. Video yang diberikan yaitu tentang video yang berkaitan dengan materi pelajaran siswa.

3. **Mengerjakan Kuis dengan Media Quizizz**

Survei ini dilakukan di situs web Quizizz. Quizizz adalah aplikasi game edukasi yang naratif dan fleksibel. Quizizz tidak hanya digunakan sebagai sarana menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan penilaian yang menarik dan menghibur. Siswa terlihat kompetitif dalam menjawab setiap soal yang muncul pada quizizz. Siswa berlomba-lomba agar mendapatkan ranking satu pada permainan ini, karena jika siswa bisa

menjadi ranking satu, kami akan memberikan reward agar siswa tetap mempertahankan rasa kompetitifnya.



KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar ialah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Program ini memiliki manfaat dalam pembimbingan belajar bagi peserta didik sekaligus pemberdayaan mahasiswa guna membantu aktivitas sekolah. Mahasiswa membantu dengan cara asistensi dalam mengajar hingga membantu adaptasi teknologi. Kegiatan kampus mengajar di SMP PGRI 5 Taman berjalan relatif baik, program kerja sudah terlaksana sesuai dengan semestinya. Semua keterbatasan yang ada menjadikan tantangan tersendiri untuk kami, kami berusaha untuk memecah masalah dalam menjawab tantangan tersebut. Dengan adanya program kerja yang telah terlaksana, ilmu siswa baik literasi, numerasi hingga teknologi digital berkembang.

SARAN

Untuk pihak penyelenggara, semoga dapat terus menyelenggarakan program Kampus Mengajar di kemudian hari. Sehingga para mahasiswa yang ada di Indonesia dapat merasakan dan berpartisipasi secara nyata dalam dunia pendidikan dan bisa ikut serta menjadi bagian dalam upaya mencerdaskan siswa-siswi penerus bangsa. Bagi sekolah mitra sebaiknya memahami lebih dalam terkait dengan tujuan dari program Kampus Mengajar, karena sangat penting untuk mengetahui latar belakang pelaksanaan program ini sehingga pemberdayaan mahasiswa dapat dimanfaatkan secara efektif dan maksimal, serta dapat melaksanakan kerjasama yang baik dan sesuai harapan. Dan program yang telah dilaksanakan semoga bisa menjadi rutinitas keberlanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berakhirnya kegiatan MBKM ini penulis tidak lupa memanjat puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan ini selama 16 minggu. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih

kepada SMP PGRI 5 Taman, DPL sekaligus Koordinator yang telah membimbing penulis selama kegiatan berlangsung maupun pembuatan laporan ini. Dan yang terakhir kepada orang tua penulis yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan dalam melaksanakan kegiatan. Penulis juga meminta maaf jika terdapat kesalahan dalam penulisan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembacanya

DAFTAR PUSTAKA

- Mubyarti, D. L. (2019). *Implementasi program operasi semut untuk menanamkan sikap cinta lingkungan terhadap peserta didik (studi multi status di SD Negeri 1 Suro dan SD Negeri 2 Bedoho Kecamatan Sooko Kabupaten Ponorogo)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Syaroh, L. D. M., & Mizani, Z. M. (2020). Membentuk Karakter Religius dengan Pembiasaan Perilaku Religi di Sekolah: Studi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 63-82.
- Pamela, I. S., Chan, F., Fauzia, V., Susanti, E. P., Frimals, A., & Rahmat, O. (2019). Keterampilan guru dalam mengelola kelas. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 23-30.
- Adellia, R., & Himawati, I. P. (2021, September). Aktualisasi Peran Mahasiswa Melalui Kegiatan Kampus Mengajar di SD Muhammadiyah Lahat. In *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, pp. 142-150).
- Anugrah, T. M. F. (2021). Implementasi pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 1 terdampak pandemi covid-19. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-47.
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210-219.
- Ariati, N., Andriani, Y. 2020. Pengenalan Aplikasi Belajar Online di Tengah Masa. *Jurnal Abdimas Mandiri*.4(2):110–116.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ginting, W.M., Kurniawan, H. 2020. Perancangan Aplikasi Bimbingan Belajar Dan Ujian Dengan Mengimplementasikan Streaming Online Berbasis Web Dan Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*. 1(1):394-406.
- Kemdikbud. (2019). Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) Sekolah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/aksisekolah/> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Buku Saku Utama. Kemendikbud.
- <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/kampusmengajar2021>.