

PENINGKATAN PROGRAM LITERASI DAN NUMERASI DI SMP PLUS BAITURAHMAN DALAM RANGKA IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR MBKM

Asri Widyasanti¹, Hafsa Hamidah², Cursor Fadila³, Eka Desti Ramadhanita⁴, Fina Aryadila⁵

¹Jurusan Teknik Pertanian, Universitas Padjadjaran.

²Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia

³Jurusan Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ekuitas

⁴Jurusan Ilmu Hukum, Universitas Islam Nusantara

⁵Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Padjadjaran

Email:¹asri.widyasanti@unpad.ac.id,²hafsahhamidah@upi.edu,³fadilacursor@gmail.com,
⁴ekadestiramadhanita12@gmail.com,⁵fina20005@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Kampus mengajar merupakan salah satu program unggulan dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program Kampus Mengajar angkatan 5 (KM 5) ini merupakan program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar di luar kelas dan menjadi partner guru kelas dalam melakukan pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah. Kegiatan pengabdian Kampus Mengajar Angkatan 5 ini bertujuan untuk mengimplementasikan berbagai program khususnya dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi di jenjang sekolah menengah. Sekolah yang dijadikan objek penempatan dalam program ini adalah SMP Plus Baiturrahman yang berlokasi di Jalan Prof KHM Sjadzli Hasan, Pasirwangi, Kecamatan Ujung Berung, Kota Bandung, Jawa Barat. Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 8. Proyek pengabdian kepada Masyarakat integratif Kampus Mengajar dilaksanakan selama empat bulan, yaitu dari tanggal 20 Februari 2023 sampai 12 Juni 2023. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode pendekatan partisipatori dengan analisis deskriptif. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan melalui survei, observasi, pengamatan dan wawancara secara langsung dengan pihak sekolah. Hasil pengabdian program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SMP Plus Baiturrahman telah menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di antaranya yaitu tes AKM kelas, K-W-L Chart, Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran, Pembuatan "Mading Berkreasi", Kegiatan *Be A Brilliant Writer*, Siswa Berniaga, dan Permainan Kartu dalam Pembelajaran Statistika, Pembelajaran Literasi dengan pembuatan poster, Perpustakaan Keliling, Adaptasi Teknologi dengan Media Digital dan Video Pembelajaran, Program *create the culture of kindness*, Lomba Artikel Antarsiswa, dan Permen Motivasi. Program-program tersebut diselenggarakan di sekolah sasaran dengan harapan dapat meningkatkan ketrampilan, kemampuan, maupun kualitas literasi dan numerasi siswa di SMP Plus Baiturrahman.

Kata Kunci: *Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi*

Abstract

Kampus Mengajar is one of the flagship programs of the Ministry of Education, Culture, Research and Technology (Kemendikbudristek)'s Independent Learning Campus (MBKM) policy. Kampus Mengajar Batch 5 (KM 5) is a program that provides students with the opportunity to study outside the classroom and become partners with class teachers in conducting learning in primary and secondary education units. This community service Kampus Mengajar Batch 5 activity aims was to implement various programs particularly in order to improve literacy and numeracy skills at secondary school level. The school used as the object of placement in this program was SMP Plus Baiturrahman which is located on Jalan Prof KHM Sjadzli Hasan, Pasirwangi, Ujung Berung District, Bandung City, West Java. The targets for this activity were grade 8th students. The Kampus Mengajar integrative community service project will be implemented for four months, namely from February 20th 2023 to June 12th 2023. The method used in this service was a

participatory approach with descriptive analysis. The activity begins with a needs analysis through surveys, observations, observations and direct interviews with the school. The results of the Kampus Mengajar Batch 5 program at SMP Plus Baiturrahman have been holding various activities to improve students' literacy and numeracy skills, including the class AKM test, K-W-L Chart, Snakes and Ladders Game in learning, Making "Creative Mading", Be A Brilliant Writer Activities, Trading Students and Card Games in Statistics Learning, Literacy Learning by Making Posters, Technology Adaptation with Digital Media and Learning Videos, Create The Culture of Kindness Program, Student Article Competition, and Motivational Candy. With these programs, it was hoped that it can improve the skills, abilities and quality of literacy and numeracy of students at Baiturrahman Plus Middle School.

Kata Kunci: *Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy.*

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia pada pendidikan menjadi satu hal yang tidak bisa dihindar pada setiap peradaban manusia. Melalui pemikiran dan perubahan peradaban, manusia sepakat bahwa pendidikan itu penting, walaupun dengan latar belakang dan cara pandang yang berbeda dalam melihat keutamaannya. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan baik dari segi akademik maupun non-akademik yang bertujuan untuk membuat siswa dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, dan perilaku menjadi lebih baik. Sedangkan pendidikan di Indonesia saat ini masih sangat memprihatinkan dengan beberapa kendala yang dialami, salah satunya yaitu pengembangan SDM juga fasilitas yang tidak merata. Dibutuhkan peran pemerintah dalam menangani masalah ini agar pendidikan bisa merata pada seluruh kalangan masyarakat dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa di seluruh penjuru negeri.

Literasi numerasi berarti kemampuan seseorang untuk mempergunakan daya nalar yang dimilikinya untuk menelaah dan mengartikan suatu pernyataan (Perdana dan Suswandari, 2021). Kemampuan literasi merupakan kemampuan siswa dalam menelaah dan menafsirkan suatu informasi dan dapat memahami pernyataan yang disampaikan pada suatu bacaan. Numerasi merupakan kemampuan siswa dalam mengimplementasikan konsep hitung matematika untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Rachmawati, 2023). Kemampuan literasi dan numerasi menjadi dasar agar peserta didik dapat mempelajari materi pada aspek pengetahuan bidang studi di sekolah (Ifrida, dkk, 2023). Pada tingkat sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas kemampuan literasi dan numerasi harus

diajarkan secara maksimal, terutama untuk tingkat menengah pertama karena pada tingkat ini siswa diharuskan mengembangkan kemampuannya dari tingkat sebelumnya mulai dari caranya berpikir, sikap, dan perilaku.

Kampus mengajar merupakan bagian kegiatan pembelajaran dan pengajaran di satuan pendidikan dasar dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas. Kampus Mengajar 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. Upaya pemerintah ini diharapkan dapat memberikan pemerataan kualitas pendidikan di seluruh sekolah penempatan di Indonesia. Salah satu tugas dari program Kampus Mengajar 5 ini adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada sekolah penempatan. Sekolah mitra/penempatan merupakan sekolah-sekolah yang memiliki kriteria yang sesuai dengan kebijakan kampus mengajar (Rahman, dkk, 2021).

Mitra dalam sasaran Kampus Mengajar bertempat di SMP Plus Baiturrahman yang berlokasi di Jalan Prof KHM Sjadzli Hasan, Pasirwangi, Kec. Ujung Berung, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah tersebut dipilih karena masih memenuhi kriteria 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Selama menjalani penugasan di SMP Plus Baiturrahman situasi yang dihadapi oleh mahasiswa adalah belum tersedia fasilitas perpustakaan yang memadai juga minat membaca yang rendah pada siswa. Untuk itu mahasiswa Kampus Mengajar 5 ingin menghidupkan

kembali gerakan literasi di sekolah tersebut dengan berbagai upaya kegiatan literasi dan numerasi kepada siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu pendekatan partisipatori dengan analisis deskriptif. Objek kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 5 ini yaitu SMP Plus Baiturrahman Bandung. Pengambilan data dilakukan melalui wawancara guru mata pelajaran, kepala sekolah, dan mahasiswa kampus mengajar. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data terkait objek pengabdian kampus mengajar. Selain melakukan wawancara, tim juga melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar sekolah yang didukung dengan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Kampus Mengajar angkatan 5 di SMP Plus Baiturrahman dilaksanakan pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Non Kognitif dengan Inventori Tugas Perkembangan. Inventori tugas perkembangan (ITP) adalah instrumen yang digunakan untuk memahami tingkat perkembangan individu (Khairun, 2020). Berdasarkan hasil pengukuran ini, dapat disusun program bimbingan yang memungkinkan peserta didik berkembang secara utuh dan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Proses penelitian ini diawali dengan penyusunan instrumen, yaitu ITP (Inventori tugas perkembangan) sebagai upaya untuk melakukan "need assessment".

Perumusan ITP didasarkan kepada hasil penelaahan terhadap tugas-tugas perkembangan peserta didik di semua jenjang pendidikan (Khoiriah, A., 2010). Data yang diperoleh melalui ITP (Inventori Tugas Perkembangan) kemudian dianalisis melalui ATP (analisis tugas perkembangan) sebagai perangkat lunak yang dirancang untuk mengolah data secara "Computerized".

Tabel 1. Hasil analisis asesmen non-kognitif Inventori Tugas Perkembangan

No	Aspek	Rata-Rata	Tingkat Perkembangan
1	Landasan hidup religious	3,36	Konformistik
2	Landasan perilaku etis	3,50	Konformistik
3	Kematangan emosional	3,88	Konformistik
4	Kematangan intelektual	3,48	Konformistik
5	Kesadaran tanggung jawab	3,55	Konformistik
6	Peran sosial sebagai pria atau wanita	3,70	Konformistik
7	Penerimaan diri dan pengembangannya	3,91	Konformistik
8	Kemandirian perilaku ekonomis	3,61	Konformistik
9	Wawasan dan persiapan karir	3,81	Konformistik
10	Kematangan hubungan dengan teman sebaya	3,93	Konformistik

Hasil analisis asesmen non-kognitif Inventori Tugas Perkembangan atau Analisis Tugas Perkembangan, disajikan di Tabel 1. Dilihat dari tabel tersebut bahwa dua aspek terendah yaitu aspek Landasan Hidup Religius (3,36) dan Kematangan Intelektual (3,48). Sedangkan aspek tertinggi berada pada Kematangan hubungan dengan teman sebaya (3,93).

Tingkat konformistik (*Kof*) Tingkatan memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Peduli terhadap penampilan diri dan penerimaan sosial
- 2) Cenderung berpikir stereotype dan klise
- 3) Peduli terhadap peraturan eksternal
- 4) Bertindak dengan motif yang dangkal

- 5) Kurang intropeksi
- 6) Perbedaan kelompok di dasarkan atas ciri-ciri eksternal
- 7) Takut tidak diterima oleh kelompok
- 8) Tidak sensitif terhadap aturan
- 9) Merasa berdosa jika melanggar aturan , terutama aturan kelompok.

Pelaksanaan AKM kelas dilaksanakan dua kali yaitu saat Pre test dan Post Test. Pre-Test AKM kelas dilaksanakan selama empat hari. Pelaksanaan pre-test dilakukan oleh siswa setelah melaksanakan UTS. Siswa yang mengikuti *Pre-test* AKM Kelas berjumlah 29 orang. Kami mengambil sampel 9-10 orang siswa dari tiap kelas 8. Pelaksanaan *Pre-test* cukup berjalan dengan lancar dengan beberapa kendala. Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan *Pre-test* AKM Kelas adalah jaringan internet (Wi-Fi) yang tersedia tidak memadai sehingga kami harus menggunakan hotspot melalui *handphone* pribadi yang memiliki batasan hanya dapat terhubung 10 *device* saja termasuk proktor. Hal tersebut membuat pelaksanaan AKM Kelas (Gambar 1) dilakukan sampai 4 hari dimana tiap harinya ada 7 sampai 9 siswa yang mengerjakan AKM Kelas. Hasil Pre-Test AKM Kelas cukup kecil dengan rata-rata nilai AKM Literasi sebesar 50,17 dan rata-rata AKM Numerasi sebesar 22,41 dengan skala 0-100. Post-test AKM dilaksanakan pada tanggal 30 sampai 31 Mei 2023 dan pengolahannya pada tanggal 31 Mei dan 01 Juni 2023. Hasil *post-test* AKM Kelas Numerasi meningkat sedikit dengan rata-rata 23,57, sementara pada AKM Kelas Literasi menurun dengan rata-rata nilai 44,46.



Gambar 1. Pelaksanaan pretes dan post tes AKM

Dalam upaya meningkatkan literasi dan numerasi di SMP Plus Baiturrahman, kami membuat berbagai program. Adapun program-program yang dilakukan dalam rangka peningkatan literasi dan numerasi di SMP Plus Baiturrahman di antaranya sebagai berikut.

1. Metode K-W-L Chart

KWL merupakan singkatan dari *Know*, *Want to Know*, dan *Learn*. Teknik KWL merupakan teknik dalam pembelajaran yang digunakan sebagai panduan dalam memahami materi (Juliantari, 2021) . Program ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas literasi yang dilakukan siswa. Mereka diajak untuk berkreasi sekreatif mungkin dalam membuat KWL Chart dari bahan bacaan yang telah ditentukan. KWL merupakan singkatan dari *Know*, *Want to Know*, dan *Learn*. Ketiga unsur tersebut menjadi poin penting yang harus ada dalam jurnal baca yang dibuat oleh siswa. *Know* berisi segala hal yang telah diketahui oleh siswa sebelum dia membaca bahan bacaan (ketika baru melihat judul bacaan), *Want to know* berisi segala hal yang ingin siswa ketahui ketika hendak membaca bahan bacaan, dan *Learn* berisi segala hal yang siswa dapat setelah membaca bahan bacaan. Penggunaan KWL Chart tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas literasi para siswa. Penggunaan KWL Chart dalam pelajaran membuat siswa menjadi lebih memahami bacaan yang mereka baca. Siswa membuat KWL Chart dengan kreativitas mereka masing-masing.

Penggunaan teknik KWL Chart ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan. Menurut Juliantri (2021) berpendapat bahwa terdapat beberapa keunggulan penggunaan teknik KWL Chart, yaitu (1) dapat menghidupkan pengetahuan dasar siswa, (2) mengajak siswa untuk berpikir sebelum mereka mendapatkan sebuah materi, dan (3) siswa dapat mengetahui tujuan dari materi yang akan mereka pelajari. Dapat dilihat bahwa para siswa SMP Plus Baiturrahman sangat antusias saat ditugaskan untuk membuat KWL Chart (Gambar 2) pada mata pelajaran Seni Budaya. Mereka menjadi lebih dapat memahami materi yang mereka pelajari. Mereka dapat menjadi lebih aktif dan dapat lebih berpikir kritis dalam memahami materi.



Gambar 2. Program KWL Chart

2. Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Banyak penelitian yang mengemukakan bahwa salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Para pakar psikologi juga berpendapat bahwa belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang tepat dalam mengasah keterampilan sosial para siswa. (Rosarian dan Dirgantoro, 2020) menyatakan bahwa metode belajar sambil bermain dipandang sebagai cara belajar yang dinamis, dapat meningkatkan potensi anak secara psikis, memberi anak kebebasan dalam bertindak dan menyelidiki sesuatu, serta memberikan pengaruh dalam pembentukan hubungan pribadi anak. Atas latar belakang tersebut, kami menyusun program berupa metode pembelajaran di SMP Plus Baiturrahman dengan media permainan ular tangga.

Pembelajaran numerasi menggunakan media ular tangga ini memiliki tujuan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga mereka tidak mengalami jenuh karena kegiatan belajar yang monoton. Media ular tangga ini dibuat semirip mungkin dengan permainan ular tangga pada umumnya, dibuat dengan menggunakan kertas karton dan *sticky notes* warna-warni. Cara bermain dalam media pembelajaran tersebut sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja dalam pembelajaran ini kami membuat aturan bagi siswa (kelompok) yang pionnya berhenti pada nomor di *sticky notes* warna pink, maka harus mengambil kertas pertanyaan yang tersedia. Jika salah dalam menjawab, harus menjalankan hukuman bersama kelompoknya di kertas hukuman yang juga telah tersedia.

Dipilihnya metode pembelajaran dengan media permainan ular tangga (Gambar 3) ini karena memiliki beberapa manfaat. Afandi (2015) berpendapat bahwa manfaat metode pembelajaran dengan media permainan ular tangga di antaranya yaitu (1) siswa dapat belajar sambil bermain, (2) melatih siswa dalam bekerja sama karena bermain secara berkelompok, (3) memudahkan siswa dalam belajar, dan (4) tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga. Terbukti setelah media pembelajaran permainan ular tangga ini diimplementasikan kepada

siswa SMP Plus Baiturrahman, mereka sangat antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran. Suasana kelas pun tidak menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Mereka pun dapat belajar dengan lebih *fun* dan bersemangat.



Gambar 3. Kegiatan Numerasi Berbasis Permainan Ular Tangga

3. Pembuatan "Mading Berkreasi"

Mading atau yang memiliki kepanjangan Majalah Dinding merupakan salah satu sarana informasi dan media komunikasi yang ada di setiap lini kehidupan masyarakat. Menurut Pratama, dkk, 2022, majalah dinding (mading) merupakan salah satu jenis media komunikasi massa yang bersifat tertulis dan paling sederhana. Umumnya, mading sering terdapat di lingkungan pendidikan, salah satunya sekolah. Diadakannya mading dalam sekolah tentunya bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan literasi yang dimiliki oleh para siswa. Selain itu, mading juga sering dijadikan sebagai wadah apresiasi bagi siswa berprestasi dan mereka yang telah menghasilkan karya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, SMP Plus Baiturrahman belum menunjukkan budaya literasi yang cukup baik dengan tidak adanya perpustakaan dan mading sekolah yang tidak berjalan dengan maksimal. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap minat membaca dan menulis yang dimiliki para siswa. Dengan adanya masalah tersebut kami memutuskan untuk membuat program pembuatan dan pengaktifan kembali mading sekolah.

Kami membuat mading sekolah dengan memanfaatkan papan yang tidak terpakai. Mading ini berisi informasi dan karya-karya hasil kreasi para siswa sehingga mading sekolah ini kami beri nama "Mading Berkreasi". Mading ini (Gambar 4) akan berganti tema setiap bulannya. Tujuan dibuatnya mading sekolah adalah untuk semakin menarik minat baca siswa dan mengasah serta meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya. Selain itu,

mading ini juga dijadikan ajang sebagai wadah apresiasi atas karya-karya yang telah dibuat siswa.



Gambar 4. Program Mading Kreasi

4. Program *Be A Brilliant Writer*

Salah satu keterampilan literasi yang harus dikuasai adalah menulis. Ninawati (2019) berpendapat bahwa menulis adalah salah satu keterampilan literasi yang memerlukan pembelajaran panjang. Pada dasarnya kegiatan menulis dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu menulis akademis dan menulis kreatif, sedangkan keterampilan menulis terbagi menjadi keterampilan menulis permulaan dan keterampilan menulis tingkat lanjut. Keterampilan menulis permulaan adalah kegiatan menulis yang dilakukan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, menyalin, dan dikte. Sementara itu, keterampilan menulis tingkat lanjut adalah keterampilan menulis yang dilakukan dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk percakapan, petunjuk, dan cerita (Ninawati, 2019). Keterampilan menulis tingkat lanjut inilah yang sangat ditekankan dalam keterampilan literasi. Salah satu keterampilan menulis tingkat lanjut adalah menulis kreatif. Untuk mengimplementasikan keterampilan menulis kreatif di SMP Plus Baiturrahman, kami membuat program yang dinamakan *Be A Brilliant Writer*.

Be A Brilliant Writer (Gambar 5) merupakan program yang memadukan antara permainan dan belajar menulis cerita fiksi yang mampu mendorong kemunculan kreativitas. Dalam program ini, disediakan 5 gelas yang berisi potongan-potongan kertas kecil dengan 5 kategori berbeda di setiap gelasannya. Saya membagi kosakata tersebut ke dalam

lima kelas kata bahasa Indonesia, yaitu verba (kata kerja), nomina (kata benda), adjektiva (kata sifat), adverbial (kata tugas), dan pronomina (kata ganti). Kata-kata tersebut saya masukkan ke dalam lima gelas sesuai dengan klasifikasinya masing-masing. Dari 5 kategori kata tersebut, siswa diminta untuk membuat karya (cerpen, puisi, lagu, dll) sesuai dengan kata-kata yang mereka dapatkan. Dari karya-karya tersebut, diambil karya terbaik dari seluruh siswa dan perwakilan setiap kelasnya.



Gambar 5. Program *Be A Brilliant Writer*

5. Siswa Berniaga

Salah satu fokus dalam peningkatan numerasi adalah siswa dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Melalui program "*Siswa Berniaga*" siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah sederhana dalam bidang bisnis atau wirausaha. Menurut Nugroho,dkk, 2022, pelatihan pemecahan masalah bisnis sederhana harus sudah diajarkan kepada anak sejak dini.

Program "*Siswa Berniaga*" (Gambar 6) merupakan program program yang dibuat untuk meningkatkan kreatifitas siswa dengan membuat suatu produk dengan minim *budget* lalu memberikan pengalaman pada siswa dalam berniaga. Mekanisme dari kegiatan ini yaitu siswa kelas 7 dan 8 diminta untuk berkelompok untuk menghasilkan suatu produk yang siap jual. Mereka juga diminta untuk membuat rancangan biaya produksi dan laporan penjualan sesuai dengan format yang telah disediakan serta dokumentasi produk yang dijual. Dengan adanya program ini diharapkan siswa SMP Plus Baiturrahman dapat menjadi siswa yang kreatif dalam mencari peluang suatu usaha.



Gambar 6. Program Siswa Berniaga

6. Permainan Kartu dalam Pembelajaran Statistika

Statistika dasar merupakan salah satu materi yang terdapat pada pelajaran Matematika Kelas 8 semester dua. Materi ini merupakan materi yang sangat penting karena akan terus berlanjut pada kelas serta jenjang berikutnya. Statistika dasar juga ada dalam soal AKM Kelas. Maka dari itu kami memilih materi ini untuk salah satu pembelajaran numerasi. Pembelajaran statistika dasar ini dilaksanakan dengan tiga jam pelajaran (3x35 menit) pada seluruh rombongan belajar kelas 8. Pembelajaran ini berhasil dilaksanakan pada tanggal 09 Mei dan 15 Mei 2023.

Teknis pembelajaran ini yaitu dengan satu jam pelajaran penyampaian materi dari mahasiswa dengan menggunakan media *powerpoint*, lalu tanya jawab serta latihan dengan contoh soal yang sudah disiapkan. Pada latihan dengan contoh soal, siswa yang paham diminta untuk mengangkat tangannya untuk mengerjakan soal ke depan kelas serta menjelaskan caranya kepada teman-teman lainnya. Setelah penyampaian materi dan tanya jawab, para siswa diminta untuk membuat 4-5 kelompok yang berisikan 4 sampai 6 orang. Setelah kelompok terbentuk, perwakilan siswa tiap kelompoknya diminta untuk maju kedepan untuk dibagikan kartu yang berisikan angka secara acak. Tiap kelompoknya mendapatkan lima belas kartu angka. Setelah mendapatkan kartu angka, tiap kelompoknya diminta untuk mencari rata-rata (Mean), nilai tengah (Median), serta nilai yang paling sering muncul (Modus). Setelah mengerjakan statistika dasar dari kartu angka tersebut (Gambar 7), para siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan tambahan yang nantinya dibahas bersama-sama agar mengasah kemampuan numerasi siswa.



Gambar 7. Permainan Kartu dalam Pembelajaran Statistika

7. Pembelajaran Literasi dengan Pembuatan Poster

Program ini dibuat dari hasil siswa berkelompok. Kegiatan ini (Gambar 8) dilakukan pada saat Bulan Ramadan sehingga siswa diminta untuk membuat poster bertemakan Bulan Ramadan. Poster-poster yang mereka buat akan ditempel di mading sekolah dengan edisi Bulan Ramadan. Tujuan dari program ini adalah dapat menambah kerja sama antarsiswa dan menambah kreativitas.



Gambar 8. Pembelajaran literasi dengan pembuatan poster

8. Perpustakaan Keliling

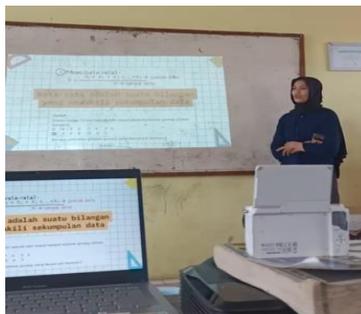
Program Perpustakaan Keliling (Gambar 9) ini dilakukan pada tanggal 17 Mei dalam rangka memperingati Hari Buku Nasional. Pada hari itu kegiatan berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Kami bekerja sama dengan Dispusipda Jawa Barat yang sangat kooperatif dan menerima dengan baik permohonan kami untuk mengunjungi SMP Plus Baiturrahman. Antusias para siswa dengan adanya perpustakaan keliling pun sangat baik. Mereka sangat senang dapat membaca banyak pilihan buku yang tidak ada di perpustakaan sekolah. Dalam kegiatan itu juga kami meminta siswa untuk mereview buku yang telah dibacanya dan pemberian doorprize yang telah disiapkan oleh pihak Dispusipda. Dengan adanya perpustakaan keliling ini kami berharap agar para siswa dapat bertambah minat bacanya setelah mendapatkan kunjungan dari perpustakaan keliling di Hari Buku Nasional.



Gambar 9. Program Perpustakaan Keliling

9. Adaptasi Teknologi dengan Media Digital

Program ini menggunakan perangkat ajar berupa gambar yang dapat dipelajari siswa sehingga siswa dapat terbayang mengenai pelajaran yang sedang berlangsung. Power point dibuat semenarik mungkin, seperti diadakannya animasi- animasi di dalamnya agar siswa tidak jenuh pada saat penyampaian materi sedang berlangsung (Gambar 10).



Gambar 10. Program Adaptasi Teknologi dengan Media Digital

10. Adaptasi Teknologi dengan Video Pembelajaran

Program ini dilakukan dalam rangka memperingati Hari Film Nasional (Gambar 11). Kami mengajak siswa untuk menonton film bersama dan kami meminta mereka untuk memberikan review atau ulasan setelah film selesai ditonton. Selain memperkenalkan siswa dengan film-film terbaik produksi anak bangsa, tujuan dari pengadaan program ini adalah untuk melatih pemahaman siswa melalui visualisasi dalam pembelajaran.



Gambar 11. Program Adaptasi Teknologi Dengan Video Pembelajaran

11. Program Create a Culture of Kindness

Program ini bertujuan untuk mengedukasi siswa akan pentingnya menciptakan budaya kebaikan di lingkungan sekolah. Program ini dilakukan dengan cara memaparkan materi tentang bullying melalui salindia beranimasi. Diharapkan dengan adanya program ini dapat membuat siswa lebih peduli dengan kesehatan mental akibat dampak dari perilaku bullying (Gambar 12). Mereka juga dapat saling menghargai dan menghormati sesama teman, guru maupun warga sekolah lainnya dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 12. Program sosialisasi anti-bullying dalam rangka create the culture of kidness

12. Lomba Artikel Antarsiswa

Program ini merupakan program tambahan sebagai ajang untuk memperingati hari pendidikan nasional. Kami mengadakan lomba artikel untuk seluruh siswa SMP Plus Baiturrahman dengan tema "Remaja Cerdas Berkualitas" yang diselenggarakan secara individu (Gambar 13)



Gambar 13. Program Lomba Artikel Antarsiswa

13. Permen Motivasi

Program ini termasuk program tambahan yang dilakukan untuk memberikan afeksi kepada para siswa ketika mereka masuk sekolah

kembali setelah libur panjang lebaran Idulfitri. Kebetulan pada saat hari pertama mereka masuk bersamaan dengan Hari Pendidikan Nasional sehingga dengan menyelipkan kalimat-kalimat motivasi tentang belajar dan pendidikan di permen yang dibagikan dapat memberikan dampak positif kepada para siswa, terutama dalam hal pemberian afeksi yang positif (Gambar 14).



Gambar 14. Pelaksanaan program permen motivasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kami selama proses penugasan, khususnya keluarga besar SMP Plus Baiturrahman, Bandung, yang telah menerima kami dengan sangat baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian selaku guru pamong yang telah memberikan arahan kepada kami selama penugasan dan pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SMP Plus Baiturrahman, Kota Bandung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Program Kampus Mengajar merupakan bagian kegiatan pembelajaran dan pengajaran di satuan pendidikan dasar dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas. Dalam kegiatan Kampus Mengajar tidak menjadikan mahasiswa sebagai guru kelas, melainkan untuk berkolaborasi dengan Bapak dan Ibu guru dalam membantu proses peningkatan literasi dan numerasi serta penguatan teknologi dan membantu kegiatan administrasi di sekolah sasaran. Adapun beberapa program tersebut di antaranya tes AKM kelas, K-W-L Chart, Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran, Pembuatan "Mading Berkreasi", Kegiatan *Be A Brilliant Writer*, Siswa Berniaga, dan Permainan

Kartu dalam Pembelajaran Statistika, Pembelajaran literasi dengan poster, Perpustakaan Keliling, Adaptasi Teknologi dengan media digital dan video pembelajaran, Program *create a culture of kindness* dan Permen motivasi.

Penting bagi kampus mengajar untuk terus meningkatkan kualitas konten pembelajaran, menyediakan interaksi dan dukungan siswa yang memadai, serta memperhatikan evaluasi dan umpan balik dari siswa guna memperbaiki dan memperbaiki pengalaman pembelajaran. Secara keseluruhan, kampus mengajar dapat menjadi solusi pendidikan yang inovatif dan inklusif, memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang.

Saran

Program Kampus Mengajar dapat dilaksanakan secara berkesinambungan dan memberi kemanfaatan yang lebih banyak lagi khususnya bagi sekolah sasaran, pemangku kebijakan, dan mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.

Ifrida, F., Huda, M., Joko Prayitno, H., Purnomo, E., & Sujalwo. (2023). Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1). <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.94>

Juliantari, N. K. (2021). Implementasi Pendekatan Kontekstual dengan Teknik Know-Want-Learned (KWL) dalam Penumbuhan Literasi Baca-Tulis Mahasiswa. *Lampuhyang*, 12(2), 53-69.

Khairun, D. Y., & Nurmala, M. D. (2020). Program Bimbingan dan Konseling Mahasiswa FKIP Untirta Berbantuan Software Analisis Tugas Perkembangan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).

Khoiriah, A. (2010). Pemanfaatan Inventori

Tugas Perkembangan (ITP) dalam Pembuatan Program Bimbingan dan Konseling di SMPN 21 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

- Ninawati, M. (2019). Efektivitas model pembelajaran literasi kritis berbasis pendekatan konsep untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 68-78.
- Nugroho, A. J. S. (2022). Pelatihan Jiwa Wirausaha Bagi Anak Usia Dini dan Pembelajaran Pembiasaan Hidup Sehat Era Pandemi Covid-19 di Tk-It Dan Sd-It Al-Hasna Klaten. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 1(2), 89-95.
- Perdana, R., & Suswandari, M. 2021. Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*. 3(1): 9-15.
- Pratama, E. D., Mahardika, D. A., & Andreas, R. (2022). Peningkatan Literasi dan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Mading di SDN 2 Binade. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 93-102.
- Rachmawati, R. 2023. Kajian Literatur: Kemampuan Numerasi Pada Perkembangan Peserta Didik di Lingkungan Sekolah. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*. 2(1):7-11.
<http://dx.doi.org/10.28989/cakrawala.v2i1.1456>
- Rachman, B. A., Sarah Fidaus, F., Lailatul Mufidah, N., Sadiyah, H., & Novita Sari, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535-1541.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163.