

## IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SMPN 2 NGRONGGOT

M. Ma'rifani, Nur Salim· Wikan Sasmita

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

[fani95498@gmail.com](mailto:fani95498@gmail.com)

### ABSTRAK

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), sebuah kebijakan yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mendorong para mahasiswa untuk menjelajahi berbagai bidang studi guna mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Para mahasiswa yang terlibat dalam program ini melewati berbagai tahapan, mulai dari pendaftaran, seleksi, pembekalan, penugasan, hingga penarikan. MBKM, sebuah inisiatif berbasis konsep, memungkinkan mahasiswa untuk berkembang dan memberikan kontribusi, terutama dalam isu-isu pendidikan. Kampus Mengajar, sebagai bagian integral dari MBKM, memperkuat sektor pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah pertama di wilayah 4T (Terdepan, Terluar, Tertinggal, dan Transmigrasi), serta sekolah-sekolah dengan akreditasi di bawah A. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan untuk mengetahui peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi di SMPN 2 Ngronggot, dengan fokus pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Teknik dan instrumen pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar memiliki peran sentral dalam meningkatkan literasi dan numerasi di lingkungan sekolah.

**Kata kunci :** *kampus mengajar, literasi, numerasi.*

### PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan program utama dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mereka di luar kelas dengan berpartisipasi sebagai mitra guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Berpartisipasi dalam kegiatan Kampus Mengajar membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan dan memperoleh pengalaman mengajar yang dapat diakui dengan satuan kredit semester. Kampus Mengajar merupakan program kolaboratif yang manfaatnya dapat dirasakan oleh mahasiswa di tingkat dasar dan menengah (Kemendikbud, 2023).

Program ini menitikberatkan pada dua hasil, yakni meningkatkan ketrampilan mahasiswa yang menjadi pesertanya melalui peningkatan dalam bidang kepemimpinan, inisiatif, analisis berpikir, penyelesaian masalah, kreativitas, inovasi, adaptasi, ketahanan, kolaborasi, dan disiplin. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan tingkat literasi dan numerasi bagi siswa di sekolah yang menjadi sasaran. Konteks ini menjadi semakin signifikan mengingat kondisi literasi dan numerasi di Indonesia yang masih rendah, dan hal ini sejalan dengan upaya-upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi, yang menjadi salah satu prioritas utama di tingkat nasional.

Program kampus mengajar ini dapat diikuti oleh mahasiswa yang telah memenuhi beberapa persyaratan yang telah tertulis di Buku Panduan Kampus Mengajar. Mahasiswa akan melalui beberapa proses seleksi untuk menentukan kompetensi yang dimilikinya agar nantinya ditempatkan dan membantu proses belajar mengajar di sekolah-sekolah yang terpilih di wilayahnya.

Sasaran dan kriteria sekolah yang diincar adalah sekolah dengan akreditasi C, dan fokus diberikan pada sekolah yang terpencil atau sangat membutuhkan bantuan, terutama dalam meningkatkan literasi,

numersi, adaptasi teknologi, dan administrasi (Wahyuni & Tranggono, 2023). Sejak memasuki tahun 2022, Indonesia menghadapi fase baru dalam kehidupan seiring dengan adanya pandemi Covid-19 yang dimulai sejak tahun 2020. Seluruh kegiatan dilakukan secara daring, terutama dalam bidang pendidikan. Perubahan metode pembelajaran dari tatap muka menjadi daring membawa dampak positif dan negatif, termasuk kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dengan adanya Program Kampus Mengajar ini memberikan pengalaman bagi mahasiswa dan kesempatan belajar di luar kelas, serta mengembangkan inovasi teknologi untuk pendidikan bersama guru.

Dengan demikian, Program Kampus Mengajar ini akan memberikan pengalaman bagi mahasiswa yang secara langsung praktik di satuan Pendidikan, menghadapi tantangan nyata di bidang Pendidikan, serta terlibat dalam kegiatan sekolah di luar ruang kelas. Aktivitas ini dapat mengubah pandangan siswa terhadap teori dan praktik di dunia kerja, terutama di lingkungan sekolah, sehingga kita dapat menilai sejauh mana dampak program pengajaran kampus melalui persepsi mahasiswa. SMP Negeri 2 Ngronggot merupakan sekolah menengah pertama target sasaran program kampus mengajar Angkatan 6 SMP Negeri 2 Ngronggot berakreditasi A yang berlokasi di j. Kalang, Kec. Ngronggot, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur (64395). Masa tugas dilaksanakan selama 4 bulan dengan melibatkan serangkaian kegiatan yang terkait dengan aspek utama literasi dan numerasi di SMP Negeri 2 Ngronggot. Mahasiswa yang menjadi target program Kampus Mengajar di sekolah penempatan berasal dari latar belakang pendidikan, seperti Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Universitas Surabaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metodologi studi kasus untuk menyelidiki implementasi dan pengaruh Program Kampus Mengajar terhadap kemampuan membaca dan berhitung siswa SMPN 2 Ngronggot. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian yang mendalam dan kontekstual tentang program ini di satu lokasi (Yin, 2016).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi partisipan: Peneliti akan mengamati secara langsung pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SMPN 2 Ngronggot, termasuk kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, dan budaya belajar di sekolah. Observasi ini akan dilakukan dengan menggunakan jurnal lapangan dan catatan observasi.
2. Wawancara mendalam: Peneliti akan melakukan wawancara dengan berbagai partisipan dalam Program Kampus Mengajar, seperti siswa, guru, kepala sekolah, dan siswa. Wawancara akan mengikuti kerangka wawancara semi-terstruktur.
3. Analisis dokumen: Peneliti akan memeriksa dokumen-dokumen yang terkait dengan Program Kampus Mengajar, seperti pedoman program, laporan kegiatan, dan materi pembelajaran. Dokumen-dokumen tersebut akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis isi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Literasi**

Menurut Depdiknas (2004), literasi memiliki makna sebagai kemampuan dan pengetahuan yang tidak hanya diperlukan untuk mencapai keberlanjutan finansial, tetapi juga sebagai aspek penting dalam mengembangkan diri secara sosial, ekonomi, dan budaya di era kehidupan modern. Keahlian literasi memiliki potensi untuk memberdayakan dan meningkatkan kualitas individu, keluarga, dan masyarakat.

Maka dapat disimpulkan literasi bukan hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup keterampilan dan pengetahuan yang krusial untuk mencapai keberlanjutan finansial. Selain itu, literasi juga dianggap sebagai faktor penting dalam pengembangan diri secara sosial, ekonomi, dan budaya dalam konteks kehidupan modern. Dengan memiliki literasi yang baik, individu, keluarga, dan masyarakat memiliki potensi untuk diberdayakan dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

#### **B. Numerasi**

Numerasi adalah kemampuan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) dan kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017). Jadi, numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dan keterampilan angka dalam kehidupan sehari-hari serta menginterpretasikan informasi kuantitatif.

#### **C. Pembekalan**

Pada tahap ini menyediakan pengetahuan dan keterampilan esensial kepada mahasiswa ketika mereka mendukung guru dalam proses pembelajaran, terutama fokus pada peningkatan kompetensi literasi dan numerasi, membantu dalam penyesuaian dengan teknologi, dan memperluas kemampuan pribadi, baik dalam aspek soft skills maupun hard skills dan juga sebagai persiapan bagi mahasiswa untuk dengan siap beradaptasi dengan lingkungan yang baru, sekaligus memastikan kemampuan mereka dalam menjalankan tugas sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan.

#### **D. Observasi**

Pada tahap observasi di SMP Negeri 2 Ngronggot, mengasilkan beberapa kebutuhan sebagai berikut:

##### **a. Pemahaman dan peningkatan terhadap Literasi dan Numerasi**

Hasil dari observasi yang telah dilakukan ternyata kami menemukan para siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngronggot memiliki pemahaman terkait literasi dan numerasi yang cukup rendah. Selain data yang kami peroleh setelah melaksanakan *pre-test* literasi dan *pre-test* numerasi menunjukkan presentase siswa yang menjawab benar cukup rendah.

##### **b. Pemanfaatan dan pemeliharaan perpustakaan**

SMP Negeri 2 Ngronggot mempunyai perpustakaan yang cukup besar dan banyaknya variasi buku yang tersedia di dalam perpustakaan tersebut. Tetapi hal tersebut tidak selaras dengan penggunaan dan pemeliharaan perpustakaan tersebut. Hasil dari observasi yang telah dilakukan kami menemukan kondisi perpustakaan yang cukup kotor dan banyaknya buku yang tidak terpakai beserakan diberbagai tempat. Kondisi tersebut membuat membuat program kerja revitalisasi perpustakaan.



Gambar 1. Pelaksanaan observasi dan wawancara ke pihak sekolah

### E. Pelaksanaan Program

Kami telah merancang dan melaksanakan program kerja yang terfokus pada peningkatan kemampuan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Dalam konteks pembelajaran literasi, kami menggunakan berbagai metode untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses Belajar mengajar di sekolah. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab interaktif dengan mahasiswa kampus yang menjadi pengajar, di mana seringkali mereka membutuhkan penjelasan tambahan terkait materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran yang kami terapkan sebagian besar berfokus pada fun game dan diselingi dengan berbagai ice breaking untuk mencegah kebosanan siswa di dalam kelas. Kami juga memberikan berbagai proyek baik secara individu maupun kelompok. Dengan menerapkan pembelajaran berkelompok, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, belajar untuk bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Khususnya dalam situasi kelompok, siswa dapat melatih kemampuan berinteraksi dengan anggota kelompoknya, mengaktifkan jiwa sosial mereka, dan bekerja sama untuk mencapai solusi yang diperlukan. Pendekatan ini juga kami terapkan ketika memberikan tugas-tugas yang dapat diselesaikan secara berkelompok, mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam menanggapi berbagai permasalahan. Berikut program kerja yang telah kami laksanakan:

#### 1. Gerakan literasi Membaca 15 menit sebelum KBM

Minat baca di Indonesia masih sangat rendah, data UNESCO menunjukkan bahwa minat baca siswa di Indonesia sangat memprihatinkan, yaitu hanya 0,001% yang artinya dari 1000 orang di Indonesia, hanya 1 orang yang gemar membaca. Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan tersebut (Kominfo, 2017)

Salah satu cara untuk meningkatkan minat membaca adalah melalui pembiasaan membaca 15 menit sebelum KBM. Semakin sering siswa dilatih dan diajak membaca maka semakin lancar dan cepat pula keterampilan membaca anak. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap melalui membaca nyaring, membaca mandiri, membaca bersama, atau membaca terpandu. Buku yang dibaca adalah buku bacaan selain buku pelajaran. Kegiatan ini juga melibatkan guru mapel serta ketua kelas untuk mengambil buku bacaan di perpustakaan, kemudian siswa melakukan kegiatan membaca secara berpasangan dan merangkumnya pada

sebuah buku catatan yang nantinya akan dikumpulkan setiap 1 bulan sekali kepada kepala perpustakaan



**Gambar 2.** Pelaksanaan kegiatan membaca 15 menit sebelum KBM

## 2. Numarasi melalui Game Monopoli

Di era digital seperti sekarang ini, game merupakan salah satu teknologi media yang paling digemari oleh masyarakat luas, baik anak-anak maupun orang dewasa. Game juga merupakan salah satu jenis aplikasi edukasi, yang berarti dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain menggunakan kecerdasan buatan, salah satunya adalah monopoli.

Permainan monopoli dipilih karena permainan ini populer di kalangan anak-anak dan mudah dimainkan. Selain itu, media ini dapat membantu siswa memahami konsep mata pelajaran dengan mengasah pikiran mereka, melatih dan mendorong kepercayaan diri siswa untuk berbagi pendapat, dan berfungsi sebagai suplemen untuk pengajaran berhitung.

Game monopoli dapat diakses melalui web Genial.ly yang nantinya dapat diakses oleh siswa. Sebelumnya, siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan tersebut, kemudian siswa akan menyelesaikan misi yang terdapat pada permainan tersebut yang isinya berupa pertanyaan seputar numerasi, nantinya kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan lebih dulu akan mendapatkan hadiah.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Numerasi melalui game monopoli

### 3. Revitalisasi Perpustakaan

Perpustakaan mungkin terlihat ketinggalan zaman di era digital. Revitalisasi sangat penting untuk memperbarui semangat literasi. Revitalisasi lebih dari sekadar renovasi fisik; revitalisasi merupakan upaya multifaset yang melibatkan koleksi, layanan, dan administrasi. Koleksi terus diperbarui dengan literatur terbaru, relevan, dan berkualitas tinggi dalam berbagai bidang studi. Layanan yang inovatif dan ramah pengguna disediakan, termasuk sistem peminjaman online dan sistem pembayaran mandiri, program literasi yang menarik, dan akses internet. Lingkungan yang bersih, menyenangkan, tenang, dan kondusif, dengan ruang diskusi dan multimedia. Administrasi yang profesional dan efektif diterapkan, pustakawan dilatih, dan kemitraan dibentuk dengan pihak lain.



**Gambar 4.** Pelaksanaan revitalisasi perpustakaan

#### 4. Pojok Baca

Pojok baca adalah pendekatan yang sukses untuk meningkatkan minat baca siswa, meningkatkan literasi membaca, merangsang pemikiran kritis, dan merevitalisasi perpustakaan sekolah. Keberadaannya di sekolah memberikan banyak manfaat, termasuk akses yang mudah dan nyaman ke buku-buku, koleksi buku yang luas, dan kegiatan yang berhubungan dengan literasi. Membaca di sudut baca dapat memperluas pengetahuan, merangsang kreativitas dan imajinasi, serta meningkatkan kemampuan komunikasi.

Area membaca memungkinkan lebih banyak siswa untuk mengunjungi perpustakaan, mendukung perluasan koleksi buku, dan memperkuat budaya literasi di sekolah. Sudut baca, bekerja sama dengan sekolah, guru, dan orang tua, merupakan instrumen penting untuk mengembangkan generasi muda yang cerdas dan terpelajar.



**Gambar 5.** Pembuatan pojok baca

#### **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dalam kegiatan ini adalah pentingnya persiapan mulai dari pembelajaran dan pemahaman terhadap kurikulum dan perlu menyusun rencana pelajaran yang menarik dan sesuai dengan pemahaman siswa. Mahasiswa kampus mengajar perlu mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik agar dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas, dapat membangun hubungan dengan siswa ini sangat penting karena ini dapat mencakup pendekatan yang ramah, mendengarkan kebutuhan siswa dan memberikan dukungan yang diperlukan, serta berkomunikasi dengan pihak sekolah untuk mendukung kelancaran kegiatan mengajar dan memastikan kolaborasi yang positif. Dengan adanya Kampus Merdeka dapat meningkatkan kompetensi lulusan, termasuk pengembangan keterampilan interpersonal dan teknis, untuk memastikan bahwa mahasiswa siap dan relevan dengan dinamika perkembangan zaman. Selain itu, Kampus Merdeka bertujuan mempersiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan yang unggul dan memiliki karakter yang kuat. Melalui kampus ini, mahasiswa dapat memilih komponen pengembangan sesuai dengan kolaborasi mitra yang telah dibangun oleh program asal mahasiswa. Program ini diharapkan memberikan pengalaman baru kepada mahasiswa, membantu mereka memilih program yang sesuai dengan minat dan kualitas mereka, serta merangsang motivasi mahasiswa untuk menjadi lulusan yang bermanfaat dalam kehidupan dan masyarakat sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Guru Pendidikan Indonesia (AGPI). (2020). Laporan Hasil Penelitian Kualitatif Tentang Kualitas Guru Matematika SMP di Indonesia. Jakarta: AGPI.
- Hussain, I. (2012). Use of Constructivist Approach in Higher Education: An Instructors' Observation. *Creative Education*, 03(2), 179–184. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32028>
- Kemendikbud. (2023). *BUKU PANDUAN KAMPUS MENGAJAR Angkatan 6 Tahun 2023*. 1–59
- Manulu, M. U. S., & Hidayati, C. (2023). Kampus Merdeka Sebagai Wadah Pengembangan Metode Mengajar Yang Kreatif Melalui Pendekatan Kampus Mengajar Untuk Memperkuat Literasi Numerasi Dan Teknologi Di Smp Al-Huda Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 202–209
- Siti Munawarah. (2020). Revitalisasi Perpustakaan Sekolah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 58–61. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.84>
- Viii, K., & Negeri, S. M. P. (2022). *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 2(1), 387–394
- Wahyuni, F. P. N., & Tranggono, D. (2023). Upaya dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi Siswa melalui Program Kampus Mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 125–133. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.128>
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284–292. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>
- Yin, R. K. (2016). *Qualitative research methodology: For applied researchers*. Sage publications.
- Zuriah, N. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Persepektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara