



PENDEKATAN TERPADU PEMERINTAH, DOSEN DAN MAHASISWA, MENINGKATKAN NUMERASI DAN MENCEGAH KEKERASAN DI SD NEGERI 2 MARGA DAJAN PURI, TABANAN

Oleh

Ni Wayan Ekayanti¹, I Made Diarta², Desak Nyoman Budiningsih³, Ni Komang Dina Suciari⁴

^{1,2,3,4} PSP Biologi FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar

E-mail: ekayanti@unmas.ac.id

Article History:

Received: 09-01-2025

Revised: 26-01-2025

Accepted: 12-02-2025

Keywords:

Literasi, Numerasi,
Sekolah, Kampus
Mengajar, Terpadu

Abstract: Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa di sekolah, memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa, serta memberdayakan sekolah dalam pengajaran dan administrasi sekolah, serta mendukung guru dalam beradaptasi dengan teknologi. Program ini dapat menciptakan sinergi antara teori akademis dan praktik nyata di lapangan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut. Pendekatan bertahap ini memastikan program berjalan dengan sistematis dan efektif, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi kemampuan belajar siswa. Program Kampus Mengajar melibatkan kegiatan mengajar, meningkatkan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan membantu administrasi. Kegiatan meliputi menata perpustakaan, menghias kelas, membuat pojok baca, dan menggunakan teknologi seperti WordWall dan GeoGebra. Kegiatan lain termasuk media edukatif dan program Ajeg Bali untuk mengenalkan aksara Bali. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka, serta menjadi contoh bagi sekolah lain yang ingin meningkatkan literasi dan numerasi.

PENDAHULUAN

Demi meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah dan lembaga pendidikan terus mengembangkan beragam inovasi dan program. Salah satu program unggulan adalah Kampus Mengajar, sebuah inisiatif yang menggabungkan mahasiswa perguruan tinggi ke dalam kegiatan mengajar di sekolah-sekolah. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi kekurangan tenaga pengajar di daerah-daerah terpencil dan sulit dijangkau, tetapi juga memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam konteks dunia pendidikan.

Program Kampus Mengajar (KM) adalah bagian dari Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Tujuan utama dari program ini adalah untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pengajaran di Sekolah Dasar di sekitar desa atau kota

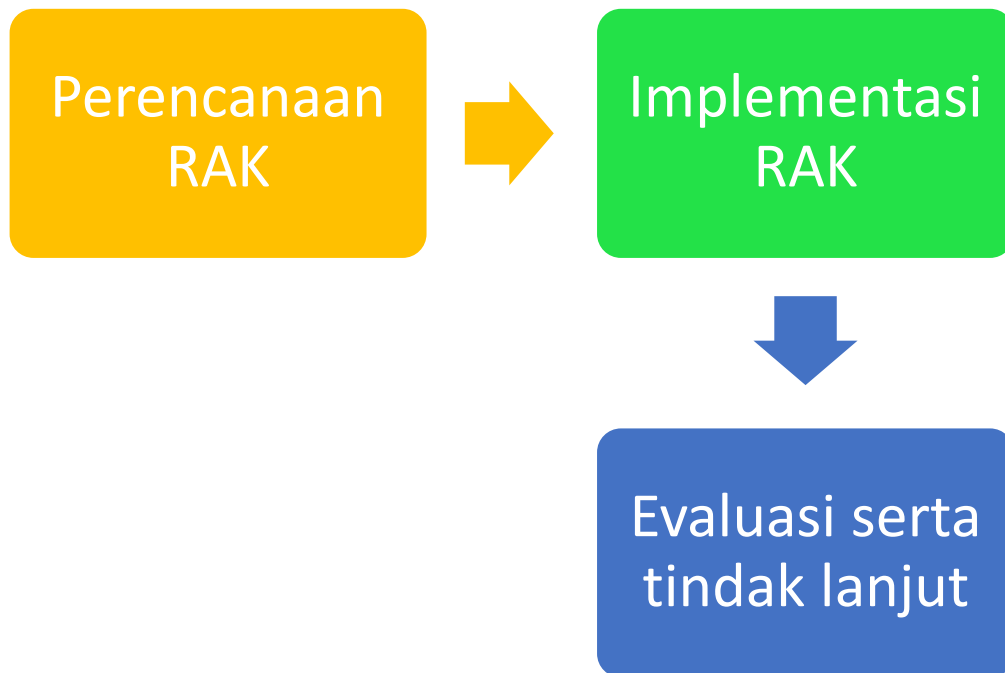


tempat tinggal mereka. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengganti guru dalam mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai pelengkap untuk memperkaya materi dan strategi pembelajaran bagi siswa. Selain membantu dalam kegiatan pengajaran, mahasiswa juga membantu dalam administrasi sekolah dan kelas, serta mendukung guru dalam beradaptasi dengan teknologi untuk meningkatkan administrasi dan proses pembelajaran (Anugrah, 2021). Program Kampus Mengajar melibatkan tidak hanya mahasiswa, tetapi juga Dosen Pembimbing Lapangan yang bertugas memantau dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang terlibat di sekolah dasar. Melalui program ini, diharapkan terjadi sinergi antara teori yang dipelajari di perguruan tinggi dengan praktik nyata di lapangan, sehingga menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja (Rismauli, 2022).

Kampus Mengajar Angkatan 7 merupakan bagian dari rangkaian program Kampus Mengajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia. Setiap gelombang program ini merujuk pada sekelompok mahasiswa yang mengikuti program dalam periode tertentu. Salah satu sekolah yang dipilih pemerintah untuk dibantu dalam Program Kampus Mengajar 7 adalah SD Negeri 2 Marga Dajan Puri, yang terletak di Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Mahasiswa yang terlibat dalam Kampus Mengajar Angkatan 7 dipilih melalui proses seleksi yang mempertimbangkan kualifikasi akademik, keterampilan mengajar, dan komitmen untuk berkontribusi dalam pendidikan di daerah terpencil. Mahasiswa diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SD tersebut dengan memberikan dukungan tambahan dalam pengajaran, penyediaan materi pembelajaran, dan strategi belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

METODE

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 ini memberdayakan peran pemerintah, dosen dan mahasiswa dalam menggalakan literasi dan numerasi di SDN 2 Marga. Kegiatan ini dilaksanakan dari 19 Februari 2024 hingga 11 Juni 2024, program ini mencakup seluruh peserta didik dari kelas rendah (1, 2, 3) hingga kelas tinggi (4, 5, 6). Kegiatan dilakukan dalam tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut. Pendekatan bertahap ini memastikan program berjalan dengan sistematis dan efektif, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi kemampuan belajar siswa. Tahapan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Terpadu

HASIL

Proses pelaksanaan program dilakukan setelah melewati banyak perencanaan. Dalam penerapannya, kegiatan Kampus Mengajar tidak lepas dari tiga kegiatan utama yaitu kegiatan mengajar, meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi siswa, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Berikut merupakan uraian kegiatan yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Marga Dajan Puri:

Menata perpustakaan merupakan program kerja pertama yang kami laksanakan, kegiatan ini kami lakukan secara bertahap, yang kami mulai dengan membersihkan perpustakaan. Pembersihan perpustakaan kami mulai dari mengeluarkan barang-barang yang tidak terpakai, dan menaruh beberapa barang yang bisa digunakan kembali digudang sekolah, membersihkan rak-rak buku, memilah buku-buku yang sudah tidak bisa dibaca kembali dan mengumpulkannya kedalam satu tempat, membersihkan atap dari serangga-serangga yang mengganggu.

Membuat Pojok Baca, pembuatan pojok baca kami laksanakan mulai dari kelas 1-5, kegiatan ini kami laksanakan mulai dari memberishkan rak buku yang terdapat diruangan kelas, memilah buku-buku yang terpai dan tidak terpakai, menata ulang buku-buku dengan baik, membuatkan rak buku yang baru, menghias dinding pojok baca dengan beberapa hiasan dan lukisan, kami juga membelikan tikar yang bisa digunakan oleh siswa untuk duduk bersama membaca buku.

Adaptasi Teknologi (WordWall), kegiatan adaptasi teknologi ini kami laksanakan di kelas 5, kami mengajak siswa kelas 5 untuk bermain sambil belajar melalui web worldwall, sebelum kami mengajak siswa untuk bermain sambil belajar melalui web wordwall kami mengenalkan terlebih dahulu apa itu web wordwall. Kami menjelaskan web wordwall merupakan suatu adaptasi teknologi yang praktis dan mudah untuk diakses karena dapat mereka akses melalui google ataupun berupa link yang dibagikan melalui room WA. Web



wordwall ini tidak hanya bisa digunakan oleh guru saja sebagai media bantu pembelajaran namun juga bisa digunakan oleh siswa untuk membuat game teka-teki ataupun menyusun kata yang bisa mereka mainkan bersama teman-teman. Setelah kami menjelaskan kami melanjutkan dengan memberikan mereka soal teka-teki silang yang berkaitan dengan materi pelajaran mereka saat itu yaitu seni budaya, isi dari teka-teki silang kami tentang tarian tradisional yang ada di Indonesia, dengan cara main yaitu, kami akan menampilkan soal-soal teka-teki silang yang telah kami buat lalu siswa akan mencari jawaban yang tepat, jika ada satu siswa yang menemukan jawaban yang benar maka mereka akan menunjukan jawaban tersebut dan kami mahasiswa akan membantu mereka untuk mengklik jawaban yang telah ditunjukkan tadi, apabila jawaban tersebut benar maka jawaban akan muncul dan berisi warna random di tengah kalimat dan lagu.



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran menggunakan WordWall

Adaptasi Teknologi (Geogebra), adaptasi yang kedua kami mengenalkan kepada siswa kelas 5 yaitu web geogebra, sebelum kami mengenalkan ke materi kami menjelaskan terlebih dahulu apa itu geogebra dan kami juga memberikan mereka link yang akan dapat mereka akses kapanpun dan dimanapun. Setelah kami menjelaskan apa itu geogebra kami lanjut ke materi yang telah kami rancang, yang pertama kami mengajak siswa kelas 5 untuk mengenal unsur-unsur lingkaran melalui gambar lingkaran yang sudah lengkap dengan unsur-unsurnya. Sesudah kami usai mengajak siswa untuk mengenal unsur-unsur lingkaran kami lanjutkan dengan menanyakan kembali apakah siswa sudah memahami apa yang kami jelaskan tadi dan apakah ada pertanyaan. Dikarenakan siswa kelas 5 tidak ada pertanyaan, maka kami mengajak siswa untuk kuis dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang kami jelaskan tadi. Selain materi unsur-unsur lingkaran kami juga mengajak siswa untuk mengetahui bagaimana cara mengukur keliling lingkaran melalui web geogebra dan memberikan siswa pengalaman untuk menggunakan sendiri web tersebut melalui



laptop yang kami gunakan.



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran menggunakan Geogebra

Penerapan Media *Stelas Edukatif*, media *stelas edukatif* merupakan media yang berkaitan dengan materi bilangan cacah. Media *stelas edukatif* ini kami kenalkan pada kelas 4, dengan adanya media *stelas edukatif* dapat merangsang kreativitas siswa dalam mempelajari materi bilangan cacah, selain itu media *stelas edukatif* ini dapat membangun semangat siswa untuk mempelajari kembali materi bilangan cacah, siswa menjadi aktif, termotivasi dan kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung dan menambah pengalaman siswa dalam belajar dikelas.

Pengenalan Bangun Ruang Melalui Benda Konkret di Kelas, kegiatan ini kami laksanakan pada kelas 4. Langkah awal kami mengajak siswa untuk mengingat dan mengenal kembali bentuk-bentuk bangun ruang, dan dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk mencari benda-benda yang ada di kelas dengan bentuk yang sama dengan bangun ruang dan menuliskannya secara estapet di papan tulis. Melalui kegiatan pengenalan bangun ruang dengan benda konkret di kelas siswa dapat belajar secara aktif, kreatif dan inovatif.



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran menggunakan media konkret



Penggunaan media video pembelajaran inovatif dan quis spin game untuk mengevaluasi serta refleksi pembelajaran, kegiatan ini kami laksanakan untuk meningkatkan motivasi, daya tarik siswa belajar agar lebih bersemangat dan membantu merangsang daya pikir siswa dalam memahami materi. Kegiatan ini diawali dengan siswa menonton video animasi yang telah disiapkan oleh mahasiswa, setelah selesai menonton siswa diajak untuk berdiskusi lalu dilanjutkan dengan quis dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang ditayangkan tadi.

Penggunaan media *alphabet match*, media *alphabet match* ini kami gunakan pada kelas pintar, untuk dapat membantu kegiatan proses pembelajaran. Rangkaian kegiatan yaitu langkah awal mahasiswa mengajak siswa untuk mengenal huruf abjad, lalu siswa menunjukan kembali huruf abjad yang sudah dipelajari tadi melalui media *alphabet match*, setelah siswa mulai mengenal dan mengingat kembali huruf abjad selanjutnya mahasiswa mengajak siswa untuk menggabungkan huruf menjadi kata. Setelah huruf digabungkan menjadi beberapa kata mahasiswa mengajak siswa untuk menulis kembali kata tersebut ke buku tulis dan membacanya.

Penggunaan media papan ajaib, media papan ajaib ini kami gunakan untuk membantu saat proses pembelajaran kelas pintar. Dengan media papan ajaib siswa dapat mengenal abjad, menunjukan abjad secara berurutan, membaca kata yang telah tersedia di spin kata, mengatungkan kalimat sesuai dengan foto yang sudah tersedia pada media papan ajaib.

Mengadakan program kelas Ajeg Bali dengan memanfaatkan referensi buku Pasang Aksara Bali milik Dr. Drs. I Nyoman Suwija, M.Hum., A.Ma.. i., kegiatan ini dilaksanakan oleh rekan kelompok mahasiswa KM 7 yang mengambil jurusan sastra bali. Kegiatan ini dilaksanakan pada kelas tinggi yang bertujuan untuk mengenalkan pasang aksara, belajar menulis aksara, membuat kalimat dengan aksara bali dan membaca aksara bali.

DISKUSI

Secara keseluruhan Rencana Aksi Kolaborasi yang mahasiswa rancang untuk memenuhi kebutuhan sekolah di SDN 2 Marga Dajan Puri sudah terlaksana secara sistematis. Selain mengimplementasikan Rencana Aksi Kolaborasi mahasiswa juga diberikan kesempatan oleh pihak sekolah untuk mengajar di kelas secara individu dan tentunya dengan bimbingan dan pengawasan wali kelas sebagai mitra guru. Mahasiswa juga sudah membuat jadwal mengajar yang dimana masing-masing mahasiswa sudah mempunyai bagiannya masing-masing disetiap kelas untuk menjadi mitra guru. Program Kampus Mengajar di SDN 2 Marga Dajan Puri telah menunjukkan beberapa indikator keberhasilan:

- Peningkatan Keterampilan Literasi: Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca dan menulis. Mahasiswa yang bertindak sebagai pengajar memberikan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- Peningkatan Keterampilan Numerasi: Kemampuan siswa dalam berhitung dan pemahaman konsep matematika dasar meningkat. Penggunaan pendekatan berbasis proyek dan permainan edukatif membuat siswa lebih mudah memahami materi.
- Meningkatkan Minat Baca: Salah satu tujuan utama program ini adalah menumbuhkan minat baca siswa. Dengan mengadakan berbagai kegiatan literasi seperti membaca bersama, lomba membaca, dan pameran buku, minat baca siswa



- meningkat secara signifikan.
- d. Keterlibatan Aktif Siswa: Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok.
 - e. Keterampilan Sosial dan Emosional: Program ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Melalui kegiatan kelompok, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mengatasi konflik dengan baik.

Keberhasilan program Kampus Mengajar di SDN 2 Marga Dajan Puri dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama yaitu adanya pendekatan pembelajaran yang Inovatif Dimana mahasiswa dan DPL menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga melibatkan kegiatan luar ruangan dan penggunaan teknologi. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini memiliki semangat dan dedikasi tinggi untuk mengajar. Mereka tidak hanya memberikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan mentor bagi siswa. Program ini melibatkan kolaborasi yang erat antara mahasiswa, dosen, dan guru di SDN 2 Marga Dajan Puri. Kolaborasi ini memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penyediaan fasilitas dan sumber daya yang memadai, seperti buku bacaan, alat peraga, dan perangkat teknologi, mendukung proses pembelajaran. Siswa memiliki akses ke berbagai materi pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Keberhasilan program ini juga didukung oleh komitmen pihak sekolah dan dukungan dari orang tua siswa. Mereka berperan aktif dalam mendukung dan memotivasi siswa selama program berlangsung.

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar di SDN 2 Marga Dajan Puri telah berhasil meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Keberhasilan program ini dapat diatribusikan kepada keterlibatan aktif mahasiswa, kolaborasi yang erat antara mahasiswa, dosen, dan guru, serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua siswa. Dengan pendekatan yang bertahap dan sistematis, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Keberhasilan program ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anugrah, T. M. Implementasi Pelaksanaan Program Kegiatan pengabdian masyarakat Angkatan 1 Terdampak Pandemi Covid-19 (Studi Kasus SDS ABC Jakarta Utara). *Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(1) (2021), 38-47. Retrieved June 7, 2024
- [2] Rismauli, J. Program Kegiatan pengabdian masyarakat Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SD 014 Kampung Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3) . (2022), 201-206. Retrieved June 7, 2024
- [3] Nurul, Rosyida A. Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9 (1) (2021).
- [4] Patriana, W. D., Sutama, S., & Wulandari, M. D. Pembudayaan Literasi Numerasi untuk



- Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. Jurnal Basicedu, 5(5) (2021):3413-3430.
- [5] Andri, Novi. Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika, 1 (1) April, 2023.
- [6] Mutiara, Livia. Kegiatan Kegiatan pengabdian masyarakat dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6 (1), 2022.
- [7] Fadhilaturrahmi, F. Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 2 (2) (2018)., 61-69.
- [8] Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1) 2019), 69-88.
- [9] Setiawan, A. R.. Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. Jurnal Basicedu, 4(1) (2019), 51-69.
- [10] Ashari, Rahma. Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat Angkatan I Program Merdeka Belajar Kemendikbud Di Sekolah Dasar. Jurnal Dedikasi, 1(2) (2021)..