



Pelaksanaan Program Literasi dan Numerasi Kampus Mengajar Angkatan 8 dengan Mengadaptasi Teknologi dalam Pembelajaran di SDN 056/III Air Hangat

Sekar Anggraini¹, Hanifah Rozalia Hawani², Widya Agneska³, Laisya Okta Preyera⁴, Neca Naula⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Surel: anggrainisekar136@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low understanding of literacy and numeracy among students at SDN 056/III Air Hangat. Pretest results indicated that many students struggled to identify explicit and implicit information in texts and understand basic mathematical concepts. This research aims to analyze the implementation of the Kampus Mengajar Batch 8 literacy and numeracy program by integrating technology into learning. This study employs a qualitative method with a case study design. Data collection techniques include tests, observations, interviews, and documentation. The research process consists of data collection, analysis, and interpretation. The findings indicate that the program significantly improved students' understanding. In literacy, activities such as library management, read-aloud sessions, reading corners, and wall magazines positively impacted students' reading and writing skills. Posttest results showed an improvement in identifying main ideas and understanding new vocabulary. In numeracy, digital media-based learning, numeracy-rich environments, and educational games enhanced students' arithmetic skills and understanding of mathematical concepts. The use of technology, such as animated videos and interactive applications, made learning more engaging. The success of this program was supported by the active roles of teachers, Kampus Mengajar students, and school support in creating an interactive and literacy-rich learning environment.

Keyword: Literacy Program, Numeracy, Adaptation of Learning Technology

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap literasi dan numerasi di SDN 056/III Air Hangat. Hasil *pretest* menunjukkan banyak siswa kesulitan menemukan informasi tersurat dan tersirat dalam teks serta memahami konsep dasar matematika. Penelitian ini bertujuan menganalisis pelaksanaan program literasi dan numerasi Kampus Mengajar Angkatan 8 dengan mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan melalui tahap pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Dalam aspek literasi, kegiatan seperti pengelolaan perpustakaan, membaca nyaring, pojok baca, dan mading berdampak positif terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dalam mengidentifikasi ide pokok dan memahami kosakata baru. Pada aspek numerasi, pembelajaran berbasis media digital, lingkungan kaya numerasi, dan permainan edukatif meningkatkan keterampilan berhitung serta pemahaman konsep matematika. Penggunaan teknologi, seperti video animasi dan aplikasi interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Keberhasilan program ini didukung oleh peran aktif guru, mahasiswa Kampus Mengajar, serta dukungan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kaya literasi.

Kata Kunci: Program Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi telah membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui berbagai inovasi digital (Permana et al., 2024). Akses terhadap sumber belajar yang luas serta alat bantu pembelajaran yang interaktif telah memungkinkan guru dan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan fleksibel. Namun, di sisi lain, perkembangan ini juga menuntut kesiapan semua pihak, terutama para pendidik, untuk dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Ketidaksiapan dalam mengadopsi teknologi dapat mengakibatkan kesenjangan digital yang berpotensi menghambat proses pembelajaran (Ariani et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menanamkan program pembelajaran sejak dini.

Program pembelajaran di sekolah dasar telah dirancang untuk membangun keterampilan dasar siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung sebagai landasan untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Ansya & Salsabilla, 2024). Kurikulum Merdeka, yang saat ini diterapkan di banyak sekolah, memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Ruth et al., 2023; Saragih & Marpaung, 2024). Program Kurikulum Merdeka ini juga menekankan pentingnya pengembangan literasi dan numerasi sebagai kompetensi inti yang harus dikuasai siswa (Teresia, 2021). Meskipun demikian, implementasi program ini

sering kali menghadapi kendala, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan bagi guru. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih terintegrasi untuk memastikan tujuan program pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui penerapan teknologi dalam pembelajaran di Kampus Mengajar (Anwar, 2021).

Kampus Mengajar adalah salah satu program inisiatif pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah terpencil dan kurang terjangkau (Langit & Ismail, 2024). Program ini melibatkan mahasiswa untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, terutama dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya memberikan bantuan kepada sekolah, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis yang bermanfaat bagi pengembangan kompetensi mereka. Partisipasi mahasiswa dalam Kampus Mengajar diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Namun, efektivitas program ini sangat bergantung pada kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengadaptasi kebutuhan pembelajaran di sekolah tempat mereka ditugaskan (Niswandia et al., 2024). Dengan demikian, penguatan kolaborasi antara mahasiswa, dosen, guru, dan pihak sekolah menjadi kunci keberhasilan program ini.

Pelaksanaan literasi di sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, yang menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya (Ansya, Ardhita, et al., 2024). Literasi tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca dan menulis, tetapi juga

kemampuan memahami dan menganalisis informasi secara kritis (Eryuni, 2023). Dalam praktiknya, pelaksanaan program literasi sering kali menghadapi berbagai kendala. Guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan literasi siswa. Selain itu, keterlibatan orang tua dan masyarakat juga menjadi faktor penting dalam mendukung program literasi di sekolah.

Pelaksanaan numerasi di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika dasar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024). Numerasi mencakup keterampilan seperti menghitung, mengukur, dan memecahkan masalah matematika sederhana (Sari & Ekayanti, 2021). Namun, tantangan dalam pelaksanaan program numerasi sering kali terkait dengan persepsi siswa terhadap matematika yang dianggap sulit dan membosankan. Guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika (Dewi, 2020). Selain itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang mendukung, seperti alat peraga dan permainan edukatif. Dengan strategi yang tepat, program numerasi dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDN 056/III Air Hangat, ditemukan bahwa tingkat literasi siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa kesulitan memahami isi bacaan, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

Hanya beberapa siswa yang mampu membaca lancar dan memahami teks secara mendalam. Faktor utama yang memengaruhi adalah kurangnya minat membaca di kalangan siswa serta terbatasnya akses ke buku bacaan yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Kemampuan numerasi siswa juga masih memerlukan perhatian. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, serta memahami konsep matematika sederhana. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Lestari et al., 2022; Qodr, 2020). Selain itu, teknologi juga memungkinkan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar yang dapat mendukung proses pengajaran. Namun, keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dan siswa dalam menggunakannya. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan pendampingan bagi siswa menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat secara signifikan (Ansyah, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan program literasi dan numerasi Kampus Mengajar Angkatan 8 dengan mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran di SDN 056/III Air Hangat. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang praktis untuk meningkatkan efektivitas program literasi dan numerasi di sekolah tersebut. Dengan pendekatan yang sistematis dan partisipatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai pelaksanaan program literasi dan numerasi berbasis teknologi di SDN 056/III Air Hangat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mendalami pelaksanaan program literasi dan numerasi Kampus Mengajar angkatan 8 di SDN 056/III Air Hangat. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi program dan adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap analisis statistik yang mencakup pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil (Sugiyono, 2019).

Tahap pertama adalah pengumpulan data yang melibatkan berbagai metode, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen (Jogiyanto Hartono, 2018). Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati proses pembelajaran literasi dan numerasi, termasuk penggunaan teknologi dalam kegiatan tersebut. Wawancara dilakukan dengan guru, mahasiswa peserta Kampus Mengajar, dan siswa untuk memperoleh informasi terhadap program ini. Studi dokumen dilakukan untuk menganalisis kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Tahap kedua adalah analisis data yang melibatkan proses pengkodean, kategorisasi, dan tematisasi data. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara

sistematis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antara berbagai aspek yang diamati. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data yang berbeda.

Tahap ketiga adalah interpretasi hasil yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mendalam mengenai temuan penelitian. Peneliti mengaitkan hasil analisis dengan kerangka teori yang relevan untuk memberikan rekomendasi praktis dan implikasi bagi pelaksanaan program literasi dan numerasi di SDN 056/III Air Hangat. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan program Kampus Mengajar serta penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal September 2024-Desember 2024 di SD Negeri 056/III Air Hangat dengan melibatkan partisipasi aktif dari seluruh pihak yang terlibat, termasuk guru pamong, siswa, Kepala Sekolah, guru-guru, DPL dan mahasiswa Kampus Mengajar. Pelaksanaan program melibatkan 12 siswa kelas V SD Negeri 056/III Air Hangat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di sekolah dasar SD Negeri 056/III Air Hangat ditujukan untuk siswa kelas 5. Proses ini dirancang untuk mengukur kemampuan literasi membaca dan numerasi siswa sebagai dasar dalam mendukung pembelajaran mereka di jenjang yang lebih tinggi. AKM dilakukan menggunakan android masing-masing siswa. Pelaksanaan AKM di sekolah SD Negeri 056/III Air Hangat

melibatkan 12 siswa. *Pretest* AKM dilakukan sebelum program kampus mengajar dimulai, dengan tujuan mengukur kemampuan awal siswa dalam literasi membaca dan numerasi.

1. Hasil Pelaksanaan *Pretest*

a. Hasil *Pretest* Literasi

Tabel 1. Hasil *Pretest* Literasi

ID Siswa	Skor
0129725420	0
0131128029	30
0132456307	30
0135956519	30
0136041200	45
0138173133	90
0146959098	10
0148694933	70
3135905825	30
3137778127	35
3141562633	15
3143671030	45

Hasil *pretest* AKM literasi menunjukkan bahwa presentase siswa kelas 5 SD Negeri 056/III menjawab benar 36%. Skor hasil *pretest* literasi siswa paling tinggi yaitu 90. Sedangkan skor hasil terendah yaitu 0.

b. Hasil *Pretest* Numerasi

Tabel 2. Hasil *Pretest* Numerasi

ID Siswa	Skor
0129725420	5
0131128029	20
0132456307	20
0135956519	45
0136041200	60
0138173133	55
0146959098	25
0148694933	55
3135905825	65
3137778127	35
3141562633	20
3143671030	40

Dari tabel hasil *pretest* AKM numerasi di atas dapat di simpulkan bahwa presentase siswa menjawab benar dari 20 soal yang dikerjakan oleh 12 siswa yaitu 37%. Skor hasil *pretest* numerasi siswa paling tinggi yaitu 65. Sedangkan skor hasil terendah yaitu 5.

2. Hasil Pelaksanaan *Posttest*

a. Hasil *Posttest* Literasi

Tabel 3. Hasil *Posttest* Literasi

ID Siswa	Skor
0129725420	65
0131128029	75
0132456307	95
0135956519	95
0136041200	80
0138173133	90
0146959098	75
0148694933	85
3135905825	70
3137778127	50
3141562633	70
3143671030	90

Dari tabel hasil *posttest* literasi di atas dapat di simpulkan bahwa presentase siswa menjawab benar dari 20 soal yang dikerjakan oleh 12 siswa yaitu 78%. Skor hasil *pretest* literasi siswa paling tinggi yaitu 95. Sedangkan skor hasil terendah yaitu 50. Dari hasil *posttest* literasi ini dapat dilihat bahwa kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan program meningkat sebanyak 42%.

b. Hasil *Posttest* Numerasi

Tabel 4. Hasil *Posttest* Numerasi

ID Siswa	Skor
0129725420	80
0131128029	75
0132456307	80

0135956519	80
0136041200	75
0138173133	75
0146959098	30
0148694933	75
3135905825	75
3137778127	75
3141562633	80
3143671030	80

Dari tabel hasil *posttest* numerasi di atas dapat disimpulkan bahwa presentase siswa menjawab benar dari 20 soal yang dikerjakan oleh 12 siswa yaitu 73%. Skor hasil *posttest* numerasi siswa paling tinggi yaitu 80. Sedangkan skor hasil terendah yaitu 30. Dari hasil *post-test* literasi ini dapat dilihat bahwa kemampuan numerasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan program meningkat sebanyak 36%.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa program-program literasi dan numerasi yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata skor literasi sebesar X% dan numerasi sebesar Y% mencerminkan keberhasilan intervensi yang dilakukan. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil ini meliputi penggunaan media pembelajaran yang inovatif, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan dukungan penuh dari guru serta kepala sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada aspek literasi dan numerasi di kelas V SDN 056/III Air Hangat, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa program-program yang diterapkan berhasil

mendukung peningkatan kemampuan siswa di kedua bidang tersebut.

1. Pelaksanaan Program Literasi Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN 056/III Air Hangat

Hasil *pretest* literasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang kurang optimal terhadap teks bacaan, terutama dalam aspek menemukan informasi tersurat dan tersirat. Melalui program literasi yang dilaksanakan di sekolah ini ada beberapa, yaitu pertama, pengelolaan perpustakaan: temukan dunia dalam sebuah buku. Kedua, membaca nyaring: inspirasi dalam imajinasi. Ketiga, pojok baca: dream tree. Keempat, pengembangan lingkungan kaya literasi. Kelima, mading: hallo world. Keenam, pembelajaran berbasis game literasi. Siswa secara bertahap menunjukkan peningkatan pemahaman bacaan. Sejalan dengan temuan Ansyah dan Mailani (2024), menjelaskan bahwa program literasi akan berdampak positif, di mana siswa secara bertahap lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti aktivitas membaca. Hal ini tercermin dalam hasil *posttest* yang menunjukkan kenaikan skor rata-rata kelas. Misalnya, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok dan memahami kosakata baru meningkat signifikan, yang didukung oleh pendekatan interaktif dalam proses pembelajaran.

Program pertama, pengelolaan perpustakaan: temukan dunia dalam sebuah buku ini telah terlaksana dengan baik untuk meningkatkan fungsi perpustakaan sebagai pusat literasi sekolah. Langkah pertama yang dilakukan adalah penataan ulang koleksi buku agar lebih terorganisir berdasarkan kategori, seperti fiksi, nonfiksi, dan referensi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mencari buku yang sesuai dengan

minat mereka. Penataan ini juga disertai dengan pelabelan warna dan tanda khusus untuk membantu identifikasi cepat. Sebagai hasilnya, minat siswa terhadap perpustakaan meningkat, dan kunjungan harian mengalami kenaikan yang signifikan. Selaras dengan penelitian Sofiyah (2019) mengenai dengan adanya kunjungan perpustakaan, maka peran literasi dalam peningkatan prestasi mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII, penerapan berbagai variasi metode yang melibatkan literasi dapat memberikan dampak positif dan keefektifan belajar. Dukungan dari guru dan kepala sekolah menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi program ini, memastikan perpustakaan berfungsi optimal sebagai pusat literasi yang mendukung pembelajaran di sekolah.

Kegiatan membaca nyaring telah terlaksana dengan lancar sebagai bagian dari program literasi sekolah. Kegiatan dimulai dengan pemilihan teks cerita pendek yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Guru dan mahasiswa Kampus Mengajar berperan aktif dalam membimbing siswa selama kegiatan ini berlangsung. Membaca nyaring tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga memperluas kosa kata mereka. Sebagaimana temuan Mardhatila et al (2024), kelebihan membaca nyaring ialah dengan mendengarkan kata-kata yang diajarkan oleh guru, siswa mampu memperluas kosa kata mereka dalam konteks yang tepat. Selain itu, kegiatan ini memupuk daya imajinasi siswa melalui cerita-cerita yang dibacakan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam sesi membaca nyaring, yang menjadi indikator keberhasilan program ini.

Pojok baca telah dibuat di dalam perpustakaan sekolah dan di beberapa kelas, seperti kelas 4 dan 5. Pojok baca

adalah area khusus di dalam kelas atau sekolah yang disediakan untuk mendorong kegiatan membaca siswa. Area ini dilengkapi dengan rak kecil berisi buku-buku menarik yang mudah diakses siswa. Selain itu, dekorasi warna-warni dan poster motivasi menambah daya tarik pojok baca. Siswa sering memanfaatkan pojok baca selama waktu istirahat atau saat menunggu giliran belajar. Pojok baca ini berhasil menciptakan lingkungan yang lebih kaya literasi di sekolah. Tidak hanya itu, pojok baca juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan berani membaca di depan umum, memperkuat kemampuan literasi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi dengan teman-teman dan lingkungan sekolah (Maulida & Arafah, 2022).

Program selanjutnya, pengembangan lingkungan kaya literasi melibatkan pembuatan berbagai poster literasi dan tangga literasi dengan kata-kata positif untuk membangun kemampuan literasi dasar pada siswa. Poster-poster ini ditempatkan di area strategis sekolah, seperti lorong, kelas, dan ruang guru. Selain itu, tangga literasi dirancang dengan warna cerah dan kata-kata penyemangat untuk menarik perhatian siswa. Inisiatif ini tidak hanya meningkatkan kesadaran literasi siswa, tetapi juga memberikan suasana yang menyenangkan di sekolah. Guru melaporkan bahwa siswa mulai membaca poster dengan sukarela, menunjukkan hasil yang positif.

Program mading ini dilakukan Melalui pembuatan dan penyusunan konten mading, siswa dapat mengasah keterampilan seni dan meningkatkan kreativitas mereka. Mading diisi dengan berbagai karya siswa, seperti cerita pendek, puisi, dan ilustrasi. Setiap bulan, tema mading diubah untuk menjaga

antusiasme siswa. Proses ini melibatkan siswa secara langsung, mulai dari pengumpulan materi hingga penempelan di papan mading. Program ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide mereka sambil belajar bekerja sama. Partisipasi aktif siswa dalam program ini mencerminkan keberhasilan upaya peningkatan literasi melalui seni.

Program penguatan literasi dalam kelas diterapkan melalui belajar sambil bermain, seperti cari kata, tebak kata, dan teka-teki silang. Permainan ini dirancang untuk melatih keterampilan bahasa siswa dengan cara yang menyenangkan. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias belajar ketika menggunakan pendekatan ini dibandingkan metode konvensional. Selain itu, game literasi membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan secara signifikan. Sebagaimana temuan Nisak dan Arifin (2024), dengan menggunakan media permainan bisa membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Program ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan cara ini, literasi siswa dapat berkembang secara bertahap.

2. Pelaksanaan Program Numerasi Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN 056/III Air Hangat

Melalui aspek numerasi, hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar, seperti operasi hitung dan penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Setelah pelaksanaan program berbasis media digital, lingkungan kaya numerasi, dan game interaktif, hasil *posttest*

menunjukkan peningkatan pemahaman siswa.

Proses belajar-mengajar numerasi menggunakan media ajar berbasis digital yang menarik, seperti video animasi dan aplikasi interaktif. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan visualisasi konsep yang lebih jelas. Misalnya, siswa lebih mudah memahami operasi hitung melalui simulasi interaktif (Rozi & Rohman, 2024). Penggunaan media digital ini juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi secara sistematis. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep numerasi yang cukup signifikan. Penerapan ini membuktikan efektivitas teknologi dalam mendukung pembelajaran numerasi. Sejalan dengan hasil penelitian Meilina et al (2024), hasilnya yang membuktikan keefektifan dari penerapan pembelajaran diferensiasi pada pembelajaran fisika yang bisa dilakukan guru di sekolah pada Kurikulum Merdeka.

Kegiatan lingkungan kaya numerasi menciptakan tangga numerasi bentuk perkalian dan pembagian bertujuan membantu siswa menguasai keterampilan dasar matematika. Tangga ini dipasang di area yang sering dilalui siswa, seperti lorong sekolah dan ruang kelas. Desainnya dibuat menarik dengan warna cerah dan simbol-simbol yang mudah dikenali siswa. Selain sebagai alat belajar, tangga numerasi juga menjadi dekorasi yang mempercantik lingkungan sekolah. Guru melaporkan bahwa siswa sering berhenti untuk membaca dan memahami tangga ini, yang menunjukkan efektivitasnya sebagai alat bantu belajar. Program ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman numerasi siswa.

Program kerja pembelajaran berbasis game numerasi menggabungkan

matematika dengan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Contohnya, permainan “tebak angka” dan “balapan hitung” digunakan untuk melatih kemampuan berhitung cepat siswa. Kegiatan ini juga diterapkan di luar pelajaran matematika untuk melatih konsentrasi siswa. Hasilnya, siswa lebih antusias belajar matematika dan menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini efektif mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika.

3. Adaptasi Teknologi dalam Pembelajaran di SDN 056/III Air Hangat

Proses pelaksanaan program literasi dan numerasi di kelas V SDN 056/III Air Hangat direncanakan dengan mengadaptasi teknologi dalam pembelajarannya. Adapun teknologi yang diadaptasi dalam penerapan pembelajarannya, yaitu menggunakan media dan bahan ajar berbasis digital serta adanya sosialisasi akun belajar.id untuk siswa.

Pelaksanaan kegiatan ini, media dan bahan ajar berbasis digital digunakan secara optimal, seperti infokus, laptop, dan perangkat Android. Media ini memberikan cara baru yang interaktif dan efisien untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media digital juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan simulasi. Guru melaporkan bahwa siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung dengan bantuan teknologi ini. Selain itu, teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Hasilnya, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Kami membantu operator sekolah dalam mengaktifkan akun Belajar.id untuk siswa. Selain itu, siswa diperkenalkan dengan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran. Melalui Canva, siswa diajarkan cara membuat desain menarik yang relevan dengan tugas sekolah mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga mengembangkan kreativitas mereka. Guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan minat besar terhadap kegiatan ini. Dengan integrasi teknologi ini, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian pelaksanaan program literasi dan numerasi Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN 056/III Air Hangat menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pada aspek literasi, berbagai program inovatif seperti pengelolaan perpustakaan, membaca nyaring, pojok baca, dan mading memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari hasil *posttest*, terutama dalam kemampuan mengidentifikasi ide pokok dan memahami kosakata baru. Sementara itu, dalam aspek numerasi, program berbasis media digital, lingkungan kaya numerasi, dan pembelajaran berbasis permainan berhasil meningkatkan keterampilan berhitung dan pemahaman konsep matematika siswa. Penggunaan teknologi, seperti video animasi dan aplikasi interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari peran aktif guru, mahasiswa Kampus Mengajar, dan

dukungan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kaya literasi.

Keberhasilan program ini mengimplikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan inovasi kreatif dalam literasi dan numerasi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media digital dan permainan interaktif dapat diterapkan secara lebih luas untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran di sekolah lain. Untuk mendukung keberlanjutan program, disarankan agar pihak sekolah terus mengembangkan lingkungan kaya literasi dan numerasi serta memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Selain itu, integrasi akun *Belajar.id* dan aplikasi seperti Canva dapat ditingkatkan untuk mendukung kreativitas siswa dan literasi digital mereka. Program ini juga dapat diperluas melalui kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti orang tua siswa dan komunitas lokal, guna menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN

IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>

- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>

- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>

- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.

- 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.

- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., &

- Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan media 3 dimensi berbasis virtual reality untuk meningkatkan minat dan hasil belajar ipa siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37.
- Eryuni, E. R. (2023). Pentingnya Literasi Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Di Era Digital. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 67–73.
- Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Langit, A. D. S., & Ismail, M. N. K. (2024). Analisis Implementasi Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 Arjasa: Budaya Literasi dan Numerasi, Teknologi, dan Administrasi. *Scientificum Journal*, 1(3), 123–137.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Diniya, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Mardhatila, A., Khoirunnisa, D., Ismiati, M., Azhara, N. A., & Jannah, U. N. (2024). Implementasi gerakan literasi melalui program pojok baca pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Margodadi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 9.
- Maulida, R. E., & Arafah, A. A. (2022). Upaya Guru Memanfaatkan Pojok Baca Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 14(2), 83–91.
- Meilina, I. L., Riya, S., & Anggraini, M. A. S. (2024). STUDI LITERATUR EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 13(2), 73–87.
- Nisak, S., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh Media Permainan Menyusun Kata Pada Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Literasi dan Kemandirian Siswa Kelas II SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2109–2114.
- Niswandia, A. Z., Supeno, S., Rahmawati, R., Putri, D. A., Sari, D. N. I., Tantri, A. K., Zahiro, I. H. R., Nurjihan, W., & Muliana, S. (2024). Implementasi Kampus Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 19–25.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Qodr, T. S. (2020). Media pembelajaran game geograpiea untuk anak sekolah dasar di era digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45–

53. Teresia, W. (2021). *Asesmen Nasional 2021*. Guepedia.
- Rozi, F., & Rohman, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (SAC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Berpikir Komputasional. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 15–31.
- Ruth, B., Novia, R., & Surhayati, H. (2023). Perspektif semboyan pendidikan ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3673–3678.
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 888–903.
- Sari, P. N., & Ekayanti, A. (2021). Penerapan model pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, art, and math) untuk penguatan literasi-numerasi siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 89–96.
- Sofiyah, Z. (2019). PERAN LITERASI PERPUSTAKAAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII. *TSAQAFATUNA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 1–11.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. CV. Alfabeta.