

Pendampingan dan Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Islam Ar-Rahman, Bekasi

Asri Widyasanti^{1*}, Fridyana Klise Hermiati², Fenty Nur Aisyah³, Vika Nurafni Handayani⁴

¹Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

²Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

⁴Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

*e-mail korespondensi: asri.widyasanti@unpad.ac.id

Abstract

Literacy and numeracy are basic skills that must be possessed by students, especially at the elementary school level, in order to be able to adapt to various life contexts, both personally, socially, and professionally. The teaching campus is one of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) programs which involves students being assigned at the elementary school level in Indonesia to increase the quality of learning, especially in student literacy and numeracy. This activity aims to provide education and assistance in the implementation of the Teaching Campus program which is related to the process of improving students' literacy and numeracy skills. This activity was carried out at Ar-Rahman Islamic Elementary School, Bekasi City, where 90% of the students are children with special needs. The method used was a participatory method with a qualitative research type. The stages of implementing activities include preparation, implementation, and monitoring and evaluation of results. The results obtained were the whole implementation of the program as a whole running effectively, efficiently, and on time so as to bring changes in a more positive direction for Ar-Rahman Islamic Elementary School. The education implemented includes creating interesting learning media, structuring libraries and reading corners, adapting school technology, and assisting teachers in learning. Regarding literacy and numeracy, it can be concluded that the level of understanding of literacy and numeracy between one student and another student is different, this was due to the different learning processes, needs, and characteristics of students. Based on the learning process that has been carried out, it was known that all students at Ar-Rahman Islamic Elementary School like learning activities while playing and using concrete objects.

Keywords: Literacy; Numeracy; Teaching Campus Program

Abstrak

Literasi dan numerasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, agar dapat beradaptasi dengan berbagai konteks kehidupan, baik secara pribadi, sosial maupun profesional. Kampus mengajar merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang melibatkan mahasiswa untuk ditugaskan di tingkat sekolah dasar di Indonesia dengan target untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam literasi dan numerasi siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pendampingan dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar yang terkait proses peningkatan ketrampilan literasi dan numerasi siswa. Kegiatan ini dilakukan di SD Islam Ar-Rahman, Kota Bekasi yang 90% siswanya adalah Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Metode yang digunakan adalah metode partisipatif dengan jenis penelitian kualitatif. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan monitoring dan evaluasi hasil. Hasil yang diperoleh yaitu pelaksanaan program kerja secara keseluruhan berjalan secara efektif, efisien, dan tepat waktu sehingga membawa perubahan ke arah yang lebih positif bagi SD Islam Ar-Rahman. Edukasi yang diterapkan diantaranya penciptaan media pembelajaran yang menarik, penataan perpustakaan dan pojok baca, pengadaptasian teknologi sekolah, serta pendampingan guru dalam pembelajaran. Terkait pemahaman literasi dan numerasi siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman literasi dan numerasi antara satu siswa dengan siswa lainnya berbeda-beda, hal ini disebabkan proses pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik siswa yang berbeda. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan, diketahui bahwa seluruh siswa di SD Islam Ar-Rahman menyukai kegiatan belajar sambil bermain dan menggunakan benda-benda konkrit.

Kata Kunci: Literasi; Numerasi; Program Kampus Mengajar

PENDAHULUAN

Berbagai data, termasuk Asesmen Nasional tahun 2021 yang dilakukan Kemendikbudristek, menunjukkan bahwa hanya sekitar 50% murid yang kemampuan literasi dan numerasinya memenuhi standar kompetensi minimum (Tim Program Kampus Mengajar, 2023). Padahal, literasi dan numerasi adalah kecakapan dasar yang diperlukan. Dengan kata lain, meski sebagian besar anak Indonesia telah memiliki kesempatan bersekolah, banyak yang belum berkesempatan mengembangkan kompetensi dasar yang mereka perlukan untuk masa depannya. Fenomena "bersekolah tanpa banyak belajar" inilah yang disebut sebagai krisis belajar (*learning crisis*) yang sudah berlangsung lama, dan menjadi semakin parah akibat pandemi Covid-19.

Untuk mengatasi krisis belajar dan memberi kesempatan belajar yang berkualitas bagi semua anak Indonesia, Kemendikbudristek menginisiasi berbagai kebijakan dan program yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM memberikan peluang kepada mahasiswa secara merdeka untuk memilih dan menentukan sendiri cara belajar yang diinginkan dan mata kuliah yang ingin diampu melalui program yang telah disediakan. Beberapa program yang disediakan Kemendikbud pada MBKM diantaranya yaitu magang dan studi independen bersertifikat, pertukaran mahasiswa merdeka, kampus mengajar, bela negara, kkn tematik, proyek kemanusiaan, dan kegiatan kewirausahaan.

Kampus mengajar adalah salah satu program MBKM yang melibatkan mahasiswa yang minat dalam bidang pendidikan di setiap perguruan tinggi dari berbagai program studi atau latar pendidikan di Indonesia untuk membantu dan mendampingi guru saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Tim Program Kampus Mengajar, 2023). Ruang lingkup program kampus mengajar mencakup pembelajaran di semua mata pelajaran untuk meningkatkan literasi dan numerasi. Melalui program kampus mengajar, mahasiswa memiliki peluang untuk melatih karakter dan jiwa kepemimpinan mahasiswa, melatih pengalaman mengajar, menanamkan rasa empati dan kepekaan sosial pada diri mahasiswa terhadap permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat, melatih kemampuan berpikir dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan keberagaman asal mahasiswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi, meningkatkan dan memacu pembangunan nasional dengan menumbuhkan dukungan masyarakat untuk berpartisipasi dalam pembangunan, mengimplementasikan peran nyata perguruan tinggi mahasiswa dalam pembangunan nasional (Tim Program Kampus Mengajar, 2023). Salah satu penerapan program kampus mengajar disajikan oleh (Setiyadi dkk., 2023) dalam kegiatan peningkatan literasi, numerasi, administrasi dan adaptasi teknologi.

Program Kampus Mengajar telah berhasil menugaskan mahasiswa sejak tahun 2020 melalui pelaksanaan program di angkatan perintis, angkatan 1 dan 2 pada tahun 2021, hingga angkatan 3 dan 4 pada tahun 2022. Pada awal tahun 2023, sebanyak 18.000 mahasiswa melalui program Kampus Mengajar angkatan 5 ditugaskan ke 3.600 SD dan SMP di seluruh Indonesia yang akan dimulai pada Bulan Januari hingga Juni 2023 (Kemdikbud, 2022). Salah satu sekolah dasar yang menjadi sasaran program Kampus Mengajar 5 yakni SD Islam Ar-Rahman yang terletak di Kecamatan Jatisampurna, Kota Bekasi, Jawa Barat.

Dalam menjalankan kegiatannya, SD Islam Ar-Rahman berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bekasi dengan pembelajaran dilaksanakan setiap hari Senin–Jumat mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan diperoleh jumlah guru 3 orang, 1 staf tata usaha, dan siswa sebanyak 10 orang. Dari 10 siswa di SD Islam Ar-Rahman, 8 diantaranya merupakan anak berkebutuhan khusus (ABK) dan 2 diantaranya merupakan anak normal. Adapun pembagian kelas dan karakteristik 8 siswa yang berkebutuhan khusus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Kelas dan Karakteristik Kebutuhan Siswa

Kelas	Karakteristik	Jumlah
I	ADHD	1
I	<i>Down Syndrome</i>	1
I	<i>Speech delay</i>	1
IV	ADHD	1
IV	Gangguan motorik	1
V	<i>Slow learner</i>	1
VI	Tuna daksa	2

Gedung sekolah SD Islam Ar-Rahman sendiri masih tergolong bangunan lama, karena sudah beberapa tahun belum pernah direnovasi oleh pihak yayasan. Sekolah ini memiliki 1 gedung dengan 3 ruang kelas, 1 ruang guru, dan 1 aula. Fasilitas di sekolah ini sudah banyak yang tidak layak pakai, seperti ruangan kelas, kamar mandi, dan juga tidak memiliki administrasi sekolah, dan perpustakaan. Dulunya perpustakaan disediakan yayasan untuk keperluan pembelajaran, namun karena siswa SD semakin berkurang, akhirnya pihak yayasan memutuskan untuk menutup ruang perpustakaan, sehingga seluruh buku-buku perpustakaan ditumpuk pada satu ruangan tertentu.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan metode partisipatori. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang dilaksanakan di SD Islam Ar-Rahman, Kota Bekasi karena peneliti mengamati, menganalisis, dan menafsirkan suatu objek yang akan diteliti guna untuk mengembangkan teori yang telah dipelajari (Sugiyono, 2022). Objek penelitian adalah pelaksanaan kampus mengajar program merdeka belajar di SD Islam Ar-Rahman, Kota Bekasi.

Metode pelaksanaan kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023 di SD Islam Ar-Rahman memiliki 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Tahap persiapan meliputi kegiatan pembekalan, observasi, dan perencanaan program. Tahap pelaksanaan terdiri dari beberapa kegiatan seperti mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi manajerial sekolah. Tahap evaluasi hasil berupa penyusunan laporan, perbaikan, dan pengumpulan laporan. Penyusunan laporan terdiri dari laporan awal, laporan mingguan, dan laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Mempertimbangkan mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi maka peserta perlu dibekali dengan kompetensi pedagogi, asesmen pembelajaran, literasi dan numerasi, visi nasional, materi pengembangan *soft skills*, dan isu terkini terkait pendidikan. Pembekalan berlangsung sejak Selasa, 24 Januari 2023—Kamis, 16 Februari 2023 dan dilakukan secara virtual melalui Zoom Meetings dan YouTube. Pembekalan dilakukan dengan tujuan memberikan pondasi mahasiswa saat pelaksanaan Program Kampus Mengajar dan dapat memberikan dampak yang signifikan untuk sekolah sasaran.

Setelah mengikuti pembekalan, dilakukan observasi dengan mengamati kondisi lingkungan sekolah, administrasi sekolah, serta proses pembelajaran. Pembelajaran literasi dan numerasi di SD

Islam Ar-Rahman belum terlaksana dengan baik dikarenakan beberapa hal. Adapun permasalahan terkait pembelajaran literasi dan numerasi yang dialami oleh sekolah tersebut ialah: (1) kurangnya kompetensi siswa dalam hal literasi dan numerasi, (2) belum adanya fasilitas pendukung dalam pembelajaran literasi dan numerasi, (3) tidak adanya tenaga konsultan yang dapat membimbing siswa sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa. Maka dari itu, kehadiran mahasiswa di sekolah diharapkan dapat membantu pembelajaran di sekolah, khususnya dalam penguatan pembelajaran literasi dan numerasi.

Data yang didapat dari observasi digunakan sebagai bahan untuk menyusun rencana program kegiatan. Rencana program kegiatan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan dan dirumuskan bersama dengan dosen pembimbing lapangan dan juga guru pamong. Rencana Program dan Kegiatan Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman dirincikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rencana Program dan Kegiatan Kampus Mengajar 5 di SD Ar-Rahman

No	Program	Sasaran	Keterangan
1	Penataan ulang perpustakaan dan pembuatan pojok baca	Seluruh warga sekolah	Literasi
2	Penggunaan media puzzle huruf	Siswa	Literasi
3	Penggunaan media worksheet activity	Siswa	Literasi
4	Penggunaan media karpet	Siswa	Literasi
5	Pembiasaan menulis huruf arab	Siswa	Literasi
6	Peringatan Hari Buku Nasional	Siswa	Literasi
7	Penggunaan media puzzle angka	Siswa	Numerasi
8	Penggunaan media sedotan	Siswa	Numerasi
9	Penggunaan media kincir angka	Siswa	Numerasi

2. Pelaksanaan

Mayoritas siswa di SD Islam Ar-Rahman belum bisa mengenal huruf maupun angka, sehingga dengan karakteristik kebutuhan siswa yang berbeda-beda maka media yang digunakan berbeda setiap siswa. Hal ini dilakukan agar pembelajaran ataupun materi yang diberikan sesuai dengan gaya belajar dan kapasitas yang dimiliki oleh setiap siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, menyenangkan tanpa merasa adanya tekanan ataupun beban materi yang mereka anggap sulit. Sehingga dalam waktu yang singkat pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal.

Untuk siswa kelas IV yang tidak memiliki kebutuhan khusus, tidak banyak terobosan yang dilakukan dalam meningkatkan literasi dan numerasi karena siswa sudah lancar dalam menulis dan membaca. Hal yang dilakukan oleh tim Kampus Mengajar 5 yaitu memperbanyak metode diskusi dalam pembelajaran, sehingga daya membaca dan menulis siswa bisa dipertajam lagi. Dalam meningkatkan tingkat pemahaman numerasi yang dilakukan yaitu meningkatkan sistem pembelajaran matematika, baik cara berhitung, perkalian, pembagian.

a. Penataan ulang perpustakaan

Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dari komponen pendidikan yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya dari lingkungan sekolah. Perpustakaan merupakan sumber belajar yang dapat meningkatkan kegemaran dan minat membaca siswa, mengembangkan

minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru, serta menyediakan informasi melalui buku-buku referensi (Apriyani dkk., 2020). Selain itu, perpustakaan sekolah merupakan tempat membaca untuk belajar mandiri, yang melibatkan siswa dalam proses berpikir mencari, menemukan, mengolah, dan menyimpulkan sendiri melalui sumber belajar yang tersedia.

Kondisi perpustakaan di SD Islam Ar-Rahman terletak dalam satu ruangan yang sama dengan ruang guru. Terdapat 2 rak lemari yang di dalamnya berisi buku dengan kondisi kotor, dipenuhi debu, tidak tersusun dengan rapi, menjadi satu dengan barang-barang yang tidak terpakai, dan lemari tersebut tidak pernah dibuka.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan penataan ulang perpustakaan dan pembuatan Pojok Baca agar siswa dapat memanfaatkan perpustakaan. Penataan ulang perpustakaan di SD Islam Ar-Rahman yang dilakukan oleh tim Kampus Mengajar 5 untuk mengelola perpustakaan antara lain: 1) membersihkan perpustakaan, 2) menyortir administrasi, 3) mengelompokkan buku sesuai jenis, 4) mengepak administrasi dan buku SD yang tidak digunakan. Kondisi perpustakaan sebelum dilakukan penataan ulang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kondisi Perpustakaan Sebelum Dilakukan Penataan Ulang

Proses penataan ulang perpustakaan oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 2. Selanjutnya, hasil penataan ulang perpustakaan SD Islam Ar-Rahman disajikan pada Gambar 3.



Gambar 2. Proses Penataan Ulang Perpustakaan



Gambar 3. Hasil penataan ulang perpustakaan SD Islam Ar-Rahman

Berdasarkan gambar penataan ulang perpustakaan pada Gambar 3, perpustakaan sekolah yang sebelumnya belum difungsikan oleh sekolah, setelah dilakukan penataan ulang menjadi lebih rapi dengan buku yang tertata rapi, dekorasi yang bagus dilengkapi dengan buku kunjungan diharapkan dengan dilakukan penataan ulang perpustakaan dapat meningkatkan kegemaran dan minat membaca siswa serta dapat mengembangkan minat siswa untuk mempelajari hal baru.

Pembuatan Pojok Baca di SD Islam Ar-Rahman yang dilakukan oleh tim Kampus Mengajar 5 antara lain: 1) membuat desain Pojok Baca, 2) mengecat dan menghias Pojok Baca, 3) menyortir buku yang akan dipakai untuk Pojok Baca, 4) menata buku sesuai kebutuhan siswa. Proses pembuatan Pojok Baca oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 4. Selanjutnya, hasil pembuatan Pojok Baca SD Islam Ar-Rahman disajikan pada Gambar 5.



Gambar 4. Proses Pembuatan Pojok Baca



Gambar 5. Hasil Pembuatan Pojok Baca SD Ar-Rahman

b. Penggunaan media puzzle huruf

Puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi (Neteria dkk., 2020). Manfaat media puzzle antara lain: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, pengguna puzzle belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat, 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih pengguna puzzle untuk berpikir matematis.

Media puzzle huruf yang digunakan peneliti di SD Islam Ar-Rahman adalah puzzle yang terbuat dari kayu. Di mana dalam setiap kepingan atau potongan puzzle terdapat huruf-huruf yang dapat dilepas pasang ke dalam papan puzzle sesuai dengan bentuk huruf. Proses pembelajaran menggunakan media puzzle huruf oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle Huruf

Media puzzle huruf digunakan untuk mengenalkan huruf untuk seluruh siswa kelas I dan siswa kelas V yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner*. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas I dan siswa kelas V terlihat lebih senang dan mudah menghafal dengan media puzzle dibanding metode belajar yang konvensional. Melalui media puzzle huruf, siswa dapat mengenal bentuk dari setiap huruf dengan cara merabanya. Hal ini menjadi langkah awal yang baik dalam mengenalkan berbagai bentuk huruf abjad kepada siswa. Dengan begitu siswa dapat memahami konsep bentuk setiap huruf, misalkan huruf A berbentuk segitiga dengan garis di tengah, huruf B seperti dua lingkaran yang digabung, dan huruf I berbentuk garis lurus.

c. Penggunaan media *worksheet activity*

Worksheet activity merupakan kumpulan lembar pengetahuan dan lembar kerja siswa yang dibuat dengan konsep menarik dan dapat digunakan siswa untuk melatih kemampuan mengenal dan menulis huruf. *Worksheet activity* yang digunakan dalam pembelajaran di SD Islam Ar-Rahman oleh tim Kampus Mengajar 5 yaitu *worksheet* dengan tema huruf abjad. Kumpulan *worksheet activity* dimasukkan ke dalam map folder plastik, kemudian siswa mengerjakan *worksheet* dengan spidol yang dapat dihapus. Sehingga *worksheet activity* dapat digunakan berkali-kali. Manfaat *worksheet activity* untuk siswa yaitu dapat membantu siswa dalam mengenal huruf abjad dan menghemat kertas karena dapat digunakan berkali-kali. Proses penggunaan media *worksheet activity* oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Proses Penggunaan Media Worksheet Activity

Media *worksheet activity* digunakan untuk melatih kemampuan menulis huruf abjad seluruh siswa kelas I dan siswa kelas V yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner*. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas I dan siswa kelas V, terlihat lebih bersemangat menulis dengan media *worksheet activity* dibanding menulis hanya dengan buku dan pensil. Melalui media *worksheet activity*, siswa dapat berlatih menulis huruf abjad setelah mengenal konsep bentuk huruf abjad dengan media puzzle.

d. Penggunaan media karpet huruf

Karpet merupakan alas pada lantai yang dapat digunakan sebagai alas duduk. Media karpet huruf yang digunakan dalam pembelajaran di SD Islam Ar-Rahman oleh tim Kampus Mengajar 5 gunakan yaitu karpet dengan desain dan warna yang menarik dan dilengkapi dengan huruf abjad A-Z dan setiap huruf diberikan gambar hewan sesuai dengan huruf awal hewan tersebut. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengenal huruf dan hewan sehingga dapat meningkatkan literasi siswa. Proses penggunaan media karpet huruf oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Proses penggunaan media karpet huruf

Media karpet huruf digunakan untuk mengenalkan huruf abjad kepada seluruh siswa kelas I. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas 1 sangat suka bermain dan jika berbicara harus dengan lembut. Sehingga tim Kampus Mengajar 5 menggunakan karpet sebagai media pengenalan huruf agar suasana belajar menjadi lebih santai dan siswa tidak takut. Dengan media karpet huruf terlihat

siswa sangat bersemangat ketika menggunakan media karpet karena proses pembelajarannya yang santai.

e. Pembiasaan menulis Huruf Arab

SD Islam Ar-Rahman merupakan sekolah swasta berbasis keislaman yang berlandaskan Al-Qur'an, sehingga bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan dalam proses pembelajaran SD Islam Ar-Rahman. Tak hanya huruf abjad, pembiasaan menulis huruf Arab juga menjadi program yang dijalankan tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman. Melalui pembiasaan menulis huruf Arab, siswa diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya pembiasaan membaca dan menulis Alquran dalam proses belajar mengajar.

Dalam program pembiasaan menulis huruf arab siswa ditugaskan untuk menulis huruf arab menggunakan media Alquran sebagai penuntunnya. Proses pembiasaan menulis huruf Arab oleh Tim Kampus Mengajar 5 dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Proses pembiasaan menulis huruf Arab

f. Peringatan Hari Buku Nasional

Tanggal 17 Mei ditetapkan sebagai Hari Buku Nasional. Abdul Malik Fadjar menggalakan Hari Buku Nasional sebagai upaya meningkatkan budaya membaca dan membentuk masyarakat berbudaya literasi. Untuk memperingati Hari Buku Nasional, tim Kampus Mengajar 5 di SD Ar-Rahman membuat program kerja membacakan cerita bergambar untuk siswa. Tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman membacakan tiga judul, yaitu "Lusi Ingin Buku Baru", "Membaca itu Asyik", dan "Semut yang Bertemu Nabi Sulaiman".



Gambar 10. Proses perayaan Hari Buku Nasional

Untuk pengadaptasian teknologi, maka melalui program Hari Buku Nasional tim Kampus Mengajar 5 mengenalkan buku digital format PDF yang dapat dibuka di gawai. Buku-buku cerita anak yang digunakan juga dapat diperoleh secara gratis di laman internet <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>.

Setelah siswa dibacakan cerita, siswa diminta untuk menyampaikan pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita. Program kerja ini bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa yaitu memirsa dan berbicara. Proses perayaan Hari Buku Nasional oleh Tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman dapat dilihat pada Gambar 10.

g. Penggunaan media puzzle angka

Puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melatih kreatifitas, keterampilan dan tingkat konsentrasi (Neteria dkk., 2020). Manfaat media puzzle antara lain: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat, 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis.

Media puzzle angka yang digunakan peneliti untuk mengenalkan huruf di SD Islam Ar-Rahman adalah puzzle yang terbuat dari kayu. Dimana dalam setiap kepingan atau potongan puzzle terdapat angka yang dapat dilepas pasang ke dalam papan puzzle sesuai dengan bentuk angka. Proses penggunaan media puzzle angka oleh Tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman dapat dilihat pada Gambar 11.

Media puzzle angka digunakan untuk mengenalkan angka untuk seluruh siswa kelas I dan siswa kelas V yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner*. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas I dan siswa kelas V terlihat lebih senang dan mudah menghafal dengan media puzzle dibanding metode belajar yang konvensional. Melalui media puzzle angka, siswa dapat mengenal bentuk dari setiap huruf dengan cara merabanya. Hal ini menjadi langkah awal yang baik dalam mengenalkan berbagai bentuk angka kepada siswa. Dengan begitu siswa dapat memahami konsep bentuk setiap angka, misalkan 0 berbentuk lingkaran dan angka 8 berbentuk dua lingkaran.



Gambar 11. Proses penggunaan media puzzle angka

h. Penggunaan media sedotan

Ketrampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan tingkat lanjut (Gradini & Dahliana, 2016). Ilmuwan terkemuka Piaget mengungkapkan bahwa matematika untuk siswa sekolah dasar perlu dikonstruksi terlebih

dahulu pemahaman terhadap angka dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, seperti mengenalkan simbol angka 1, 2, 3, dan seterusnya. Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan (Gunardi dkk., 2022).

Pengenalan konsep angka diperlukan media untuk membantu siswa dalam mengonstruksi pikirannya. Salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan angka yaitu dengan benda berbentuk panjang seperti stik. Hal ini didukung oleh penelitian Ma'rifah (2014) yang menggunakan media stik angka untuk mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung. Hasil dari penelitian tersebut adalah siswa menjadi lebih termotivasi belajar menghitung permulaan. Stik yang biasa digunakan untuk mengenalkan konsep angka dapat diganti dengan sedotan.

Sedotan merupakan benda berbahan plastik dan memiliki bentuk Panjang seperti stik. Media sedotan digunakan untuk seluruh siswa kelas I dan siswa kelas V yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner*. Alasan tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman memilih sedotan karena mudah ditemukan dan ekonomis. Proses penggunaan media sedotan oleh Tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Proses penggunaan media sedotan

i. Penggunaan media kincir angka

Kincir angka merupakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan kardus dan lidi yang berbentuk kincir angin yang didalamnya terdapat angka 1–10. Baling-baling diganti menjadi angka dan terdapat tumpuan di bawahnya dengan tiga kolom, dua diantaranya dapat ditulis dan hapus dan satu di tengah didapat dari kincir yang memutar. Kincir angka ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal urutan angka. Media sedotan digunakan untuk seluruh siswa kelas I dan siswa kelas V yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner*. Proses penggunaan media kincir angka oleh Tim Kampus Mengajar 5 di SD Islam Ar-Rahman dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Proses penggunaan media kincir angka

Dengan kincir angka, siswa dapat belajar sambil bermain. Maka berdasarkan hasil observasi, siswa kelas I dan siswa kelas V terlihat antusias dengan penggunaan media kincir angka. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang bermain. (Meriyati, 2015) menyebutkan bahwa siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

3. Evaluasi Hasil

Penyusunan laporan terdiri dari laporan awal, laporan mingguan, dan laporan akhir. Jika terdapat perbaikan laporan, maka dilakukan revisi pada laporan. Pengumpulan laporan dilakukan dan dikumpulkan sesuai tenggat yang telah ditentukan di laman <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian yang dilakukan oleh tim Kampus Mengajar 5 dapat disimpulkan bahwa program dan kegiatan yang dilakukan pada SD Islam Ar-Rahman dilakukan dengan efektif dan efisien. Dapat dikatakan efektif dan efisien karena program ini tidak menghabiskan banyak dana, selesai sesuai waktu yang direncanakan, dan mencapai tujuan dengan baik. Berdasarkan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan di SD Islam Ar-Rahman bahwa tingkat pemahaman literasi dan numerasi siswa cukup beragam. Ini dikarenakan proses pembelajaran dan karakteristik kebutuhan siswa yang berbeda. Namun dapat dikatakan bahwa semua siswa di SD Islam Ar-Rahman, baik yang normal maupun yang memiliki kebutuhan khusus menyukai kegiatan belajar sambil bermain dan menggunakan benda konkret. Siswa usia sekolah dasar senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, rencana tindak lanjut yang diharapkan: 1) guru di SD Islam Ar-Rahman dapat menggunakan dan memanfaatkan media yang sudah dibuat oleh tim Kampus Mengajar 5; 2) guru dapat mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, D., Harapan, E., & Houtman, H. (2020). Manajemen Perpustakaan Sekolah Dasar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, *6*(1): 132 – 139
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v6i1.4103>
- Gradini, E., & Dahliana. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Mengurutkan Bilangan Melalui Meronce. *Jurnal As-Salam*, *1*(2): 156–166. <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/67/60>
- Gunardi, A., Wijaya, S., & Isnada, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 SDN Cilaku Kecamatan Curug Serang – Banten. *Pelita Calistung*, *3*(2): 70–78. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/294/203>
- Kemdikbud. (2022). *Program Kampus Mengajar Catat Rekor Tertinggi Jumlah Pendaftar Sepanjang Sejarah*.
- Ma'rifah. (2014). *Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan Permainan Stick Angka di Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik*.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.

-
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4):82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Setiyadi, B., Umah, R., Aprilliana, I., Siahaan, M.B., Samosir, P. 2023. *Pendampingan Literasi, Numerasi, Administrasi dan Adaptasi Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. BERNAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2):984-990 DOI: <https://doi.org/10.31949/jb.v4i2.4517>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (4 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Tim Program Kampus Mengajar. (2023). *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023*.