

Optimalisasi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui media kreatif dan interaktif di SD Negeri 1 Jurit

Luluk Mamli'atul Hariska^{1*}, Fahrurrozi¹, Julipa Isnaeni¹, Nus Islami¹, Halimah²

¹Universitas Hamzanwadi, ²Universitas Gunung Rinjani

*Correspondence: luluhariska@gmail.com

© The Authors 2024

Abstrak

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan fondasi penting dalam pendidikan yang menentukan keberhasilan akademik siswa dan keterampilan hidup sehari-hari. Namun, hasil survei menunjukkan bahwa kemampuan ini masih rendah di Indonesia, termasuk di SD Negeri 1 Jurit. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui media kreatif dan interaktif. Media kreatif mencakup alat dan metode inovatif seperti permainan, video, dan cerita, sedangkan media interaktif melibatkan teknologi digital dan aktivitas partisipatif. Implementasi media ini dilakukan melalui kegiatan seperti simulasi, permainan berbasis cerita, dan aplikasi pembelajaran digital. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Numerasi, Media Kreatif dan Interaktif

Abstract

Literacy and numeracy skills are important foundations in education that determine students' academic success and daily living skills. However, survey results show that this ability is still low in Indonesia, including at SD Negeri 1 Jurit. This research aims to improve students' literacy and numeracy skills through creative and interactive media. Creative media includes innovative tools and methods such as games, videos, and stories, while interactive media involves digital technology and participatory activities. Implementation of this media is carried out through activities such as simulations, story-based games, and digital learning applications. Results show increased motivation, understanding of the material, and student self-confidence. This approach has proven effective in creating fun, relevant and meaningful learning for elementary school students

Keywords: Literacy, Numeracy, creative and interactive media

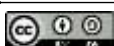
How to cite: Hariska, LM., dkk. (2024). Optimalisasi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui media kreatif dan interaktif di SD Negeri 1 Jurit. *Jurnal Alpatih*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.70115/alpatih.v2i2.199>

Received: 4 November 2024 | Revised: 12 November 2024

Accepted: 3 Desember 2024 | Published: 31 Desember 2024

Pendahuluan

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi para mahasiswa dididkan mahasiswi di seluruh Indonesia untuk mengembangkan kemampuannya sesuai bakat dan minat masing-masing. Perlu pengembangan metode pembelajaran yang menarik minat dan bakat mahasiswa untuk lebih berkarya (Widiantari et al., 2016). Maka peserta didik hadir sebagai partner guru dalam melakukan kreativitas dan inovasi pembelajaran.



Rahmah dan Triristina, (2021) mengungkapkan bahwa Kampus Mengajar melibatkan mahasiswa di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Program pengabdian kepada masyarakat dengan program Kampus Mengajar yang melibatkan seluruh mahasiswa di Indonesia guna mensukseskan program Gerakan Literasi Sekolah, serta membantu program pemerintah AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Menurut Rokhim et al., (2021) Asesmen Kompetensi Minimum digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif meliputi literasi membaca dan literasi numerasi (matematika) atau bisa juga disebut pengganti ANBK.

Asesmen kompetensi minimum (AKM) mengacu pada penilaian PISA. Penilaian PISA dari tahun ke tahun selama beberapa periode sebelumnya mengungkap fakta bahwa kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih jauh di bawah rata-rata negara OECD lainnya (Putri et al., 2020). Hal ini menjadi perhatian serius mengingat kemampuan matematika yang identik dengan numerasi tengah mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah dengan diberlakukannya Asesmen Nasional (AN) yang memuat dua kompetensi pokok yaitu literasi dan numerasi (Patriana et al., 2021). Proses pembiasaan dalam berliterasi matematika kurang dibiasakan dalam pembelajaran di sekolah karena guru belum memahami esensi pembelajaran matematika bukanlah kemampuan berhitung namun berpikir logis dan kritis (Budiman & Jailani, 2014). Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan instrumen permasalahan serupa PISA kurang dibiasakan (Lessy, 2022).

PISA adalah sebuah studi global yang diselenggarakan oleh Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) untuk mengevaluasi sistem pendidikan dari negara-negara yang berpartisipasi. Studi dilakukan dengan mengukur kemampuan siswa sekolah yang berusia 15 tahun dalam bidang matematika, sains, dan membaca. Walaupun pengukuran dilakukan pada ketiga bidang tersebut, namun setiap penyelenggaraan PISA selalu fokus hanya pada salah satu bidang dengan kedua bidang lain ditempatkan dalam studi minor. Fokus PISA pada tahun 2012, 2015, dan 2018 berturut-turut adalah bidang matematika, sains, dan kemampuan membaca siswa. Di PISA terakhir, Indonesia lagi-lagi mendapatkan hasil yang tidak menggembirakan. Indonesia meraih skor berturut-turut 371, 379, dan 396 dalam membaca, matematika, dan sains, yang tentu saja masih jauh dari rata-rata perolehan seluruh negara peserta. Hasil ini memicu reaksi dari berbagai kalangan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim sendiri menyatakan akan menggunakan hasil PISA sebagai salah satu bahan evaluasi kualitas pendidikan di Indonesia.

Pada 2022, PISA diikuti oleh 81 negara, yang terdiri dari 37 negara OECD dan 44 negara mitra. Kali ini untuk literasi membaca, peringkat Indonesia di PISA 2022 naik 5 posisi dibanding sebelumnya. Untuk literasi matematika, peringkat Indonesia di PISA 2022 juga naik 5 posisi, sedangkan untuk literasi sains naik 6 posisi. Terdapat beberapa kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal PISA 2021 yaitu kesulitan dalam memahami soal dan memecahkan permasalahan matematika dan menyimpulkan solusi, kesulitan tersebut terjadi karena rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diujikan, yang mengakibatkan siswa tidak dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan soal. Selain itu siswa juga kesulitan dalam menafsirkan apa yang harus dikerjakan pada soal, ini disebabkan karena kemampuan literasi matematis yang rendah, sehingga siswa tidak dapat menggunakan

penalarannya dalam menyelesaikan masalah, dan tidak dapat membuat generalisasi serta mengkomunikasikan hasil temuannya (Febrianti & Nurjanah, 2022).

Kesulitan yang sama tidak jauh berbeda dirasakan oleh siswa SD Negeri 1 Jurit, sekolah ini merupakan tempat kami melaksanakan kampus mengajar angkatan 8. SD Negeri 1 Jurit, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, juga menghadapi tantangan serupa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi literasi dan numerasi yang disampaikan secara tradisional. Pendekatan yang monoton sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Untuk itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media kreatif dan interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media kreatif mencakup berbagai alat dan metode pembelajaran yang dirancang secara inovatif untuk menarik perhatian siswa, seperti penggunaan gambar, video, permainan, dan cerita. Sementara itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik melalui diskusi, simulasi, maupun teknologi digital. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik karena melibatkan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Dalam konteks SD Negeri 1 Jurit, optimalisasi kemampuan literasi dan numerasi melalui media kreatif dan interaktif dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan, seperti permainan edukatif berbasis cerita, simulasi situasi kehidupan nyata, dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital. Sebagai contoh, permainan role-play dalam cerita dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca dan memahami isi teks, sementara simulasi jual beli membantu siswa memahami konsep numerasi seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Selain itu, aplikasi digital yang interaktif dapat memberikan latihan soal yang menarik sekaligus memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Implementasi media kreatif dan interaktif ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka dalam menghadapi tantangan literasi dan numerasi. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, siswa diharapkan memiliki sikap positif terhadap literasi dan numerasi, serta mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Optimalisasi pembelajaran literasi dan numerasi melalui media kreatif dan interaktif di SD Negeri 1 Jurit merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan kompeten. Dengan sinergi antara pendidik, siswa, dan teknologi, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, sekaligus memberikan dampak positif bagi pengembangan pendidikan di tingkat dasar. Pada saat kami Observasi di SD Negeri 1 Jurit merupakan sekolah yang berlokasi di Desa Jurit, Kecamatan Peringasela kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini memiliki fasilitas cukup memadai, fasilitas dalam kelas: seperti bangku, kursi, meja, lemari, buku, papan tulis hitam dan putih, mading, buku paket yang sudah tersedia di setiap ruangan kelas masing-masing, dan di sekolah tersebut memiliki perpustakaan dan UKS tetapi di jadikan gudang karna tidak ada yang menjaga, hal prioritas yang di butuhkan oleh sekolah penugasan kami yaitu seperti perpustakaan dan UKS paling dibutuhkan perpustakaan untuk meningkatkan minat baca pada siswa. Sehingga kami membuat program pembuatan pojok baca dengan memanfaatkan Gudang yang sudah tidak terpakai untuk dijadikan sebagai ruang pojok baca, dan kami juga membersihkan bekas UKS

yang sudah lama tidak di pakai agar busa digunakan Kembali oleh siswa san siswi disana. Kemampuan Literasi dan Numerasi SD Negeri 1 Jurit masih bisa di katakana kurang, di karenakan masih ada siswa dan siswi di kelas atau seperti kelas 5 yang belum bisa membaca, dan serta minat baca siwa dan siswi masih sangat kurang.

Lingkungan sekolah SD negeri 1 Jurit sudah terbilang rapi dan bersih di karenakan siswa dan siswi di ajarkan untuk bersalam kepada guru sebelum masuk ke dalam kelas dan melepas Sepatu sebelum masuk ke dalam kelaas, Sepatu mereka juga di taruh dengan sangat rapi oleh siswa dan siswi SD Negeri 1 Jurit, Adapun dari fasilitas lingkungan sekolah suduah cukup memadai sep[erti kantin yang bersih meskipun dsatukan dengan rumah penjaga sekolah,dan adanya LCD. Ada beberapa fasilitas yang blom ada di sekolah tersebut seperti: musholla dan Komputer / chormbook sekolah.

SD Negeri 1 Jurit sudah terdaftar dan memiliki akreditasi B, dan sekolah tersebut memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang dapur beserta tempat mencuci piring dan dkk, 2 ruang kamar mandi untuk guru, serta 1 ruang untuk menyimpan alat-alat sekolah, dan 6 kamar mandik untuk siswa. Kemudia fasilitas elektronik yang dimiliki oleh SD Negeri 1 Jurit diantaranya yaitu 1 sounsystem,2 jaringan wifi. SD Negeri 1 Jurit Memiliki 10 guru yang terdiri dari 6 orang guru wali kelas, 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru sebagai operator sekolah 1 orang guru sebagai guru agama, 1 orang sebagai guru olahraga, 1 orang sebagai guru ipa. Sistem pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 1 Jurit proses pembelajaran secara langsung/luring tanpa melibatkan secara daring menggunakan Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Penyerahan mahasiswa ke sekolah oleh DPL

Recana Program rencana aksi kolaborasi dilakukan setelah selesai melakukan observasi di sekolah penugasann di SD Negeri 1 Jurit. Setelah melakukan observasi menyuyun beberapa program kami mengajukan 14 program sesuai dengan kebutuhan sekolah, setelah kami melakukan FKKS yang dihadiri semua dewan guru dan kepala sekolah semua program kami diterima dan yang kami laksanakan di sekolah. Hasil FKKS tersebut kami serahkan ke dinas pendidikan dan BPMP daerah provinsi Nusa Tenggara Barat.

1. Gerakan Literasi Sekolah (GLS)

Setiap pagi sebelum memulai pembelajaran siswa dan siswi di bimbing untuk membaca, program literasi ini ditunjukkan kepada semua siswa dan bagi siswa yang blom mahir dalam membaca akan di bimbing untuk membaca di dalam perpustakaan atau di lingkungan sekolah seperti halamn sekolah agar mereka tidak merasa bosan dalam

membaca, dalam program Gerakan Literasi Sekolah mahasiswa memiliki sasaran yaitu siswa yang belum bisa membaca atau siswa yang masih blom lancar membaca.

2. Pojok baca

Membaca menjadi hal yang paling penting dalam proses mengajar. Membaca merupakan proses penyerapan ilmu melalui suatu bacaan atau tulisan. Untuk meningkatkan literasi siswa salah satunya dapat dilakukan melalui pembuatan pojok baca di perpustakaan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Jurit diketahui sudah ada perpustakaan, oleh karena itu mahasiswa kampus mengajar Angkatan 8 melakukan pembuatan pojok baca di perpustakaan harapannya dapat meningkatkan budaya literasi siswa dengan segala kendala yang ada.

3. Pengelolaan Mading

Program ini kami manfaatkan mading yang sudah ada kemudian di modifikasi Dimana kami menambahkan sedikit elem-elem yang lebih menarik agar siswa dan siswi dapat tertarik untuk melihat informasi di mading.

4. privat numerasi

Program ini kami buat untuk menarik minat siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran Numerasi karna kita ketahui bahwa siswa di SD suka sekali dengan belajar sambil bermain, jadi kami membuat program Privat numerasi Dimana kami buat untuk menarik minat terhadap pembelajaran numerasi misalnya dalam matematika yang menurut mereka membosankan.

5. Petualangan angka

Program ini kami buat untuk menarik siswa dan siswi dimana media pembelajaran yang kami buat yaitu ular tangga dalam menggunakannya media tersebut melibatkan siswa dan siswi langsung karn media permainan ular tangga disajikan dalam bentuk bener. Permainan ular tangga yang dimainkan oleh dua kelompok siswa dapat melatih siswa untuk berfokus.

6. Sosialisasi Penggunaan Media Sosial

Program ini kami buat untuk memberikan pemahaman dan informasi kepada siswa dan siswi akan pentingnya berhati-hati dalam penggunaan media sosial dan memberi tahu kepada mereka dampak positif dan negatifnya penggunaan media sosial pada zaman sekarang.

7. Sosialisasi Bullying dan Kekerasan Seksual

Kegiatan ini kami laksanakan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dan siswi akan dampak positif dan negatifnya dari bullying dan kekerasan seksual.

8. Ecco Warios

Kegiatan ini kami lakukan untuk mengajarkan siswa dan siswi cara menanam tanaman seperti dan merawat tanaman, dimana kami menanam obat-obatan herbal yang bisa dimanfaatkan oleh warga sekolah SD Negeri 1 Jurit.

9. Ecobrik

Kegiatan ini kami lakukan untuk mengajarkan siswa dan siswi bagaimana cara mengelola sampah plastik menjafi barang yang berguna kami semua oaring, dimana kami membuat kursi dari sampah plastic dan botol bekas.

10. English Club

Program English Club Dibuat oleh mahasiswa kampus mengajar agar siswa dan siswi lebih meningkatkan kemampuan individu mengenai Bahasa Inggris berbicara (listening). Membaca (reading). Dan menulis (writing) bagi kelas atas 4,5 dan 6.

Metode

Kegiatan ini telah dilaksanakan selama 4 bulan mulai dari tanggal 9 September 2024 sampai tanggal 14 Desember 2024 di SD Negeri 1 Jurit Kecamatan Pringgasea Kabupaten Lombok Timur. Secara umum kegiatan ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu: 1) observasi lingkungan sekolah kemudian melakukan perencanaan program, 2) Pelaksanaan program didampingi oleh dosen pembimbing lapangan, dan 3) Refleksi dan Evaluasi program seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Tahapan kegiatan pengabdian

No	Tahapan	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	Melakukan observasi sekolah Merancang dan menentukan program yang sesuai dengan kebutuhan sekolah bersama DPL dan guru pamong
2	Pelaksanaan	Melaksanakan kegiatan pre-test AKM Kelas Melaksanakan program kerja atau rencana aksi kolaborasi (RAK) yang telah disepakati Melaksanakan kegiatan post-test AKM Kelas
3	Evaluasi	Melakukan refleksi dan evaluasi program dengan Dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan kepala sekolah

Secara lebih spesifik untuk setiap tahapan kegiatan menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut: 1) Metode Partisipatif, metode ini dilakukan ketika melakukan observasi kebutuhan sekolah dimana mahasiswa terlibat langsung dengan guru, siswa, dan masyarakat sekolah untuk memahami kebutuhan lokal. 2) Metode Kolaboratif, metode ini digunakan ketika melaksanakan program kerja atau rencana aksi kolaborasi, 3) Metode Pendampingan, metode ini digunakan dikhususkan untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus atau siswa yang memiliki kemampuan sangat rendah dalam bidang literasi dan numerasi, dan 4) Metode Evaluatif, metode ini digunakan untuk memastikan apakah setiap program kerja atau rencana aksi kolaborasi yang telah direncanakan bisa berjalan sesuai target atau belum khususnya dalam melihat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Adapun mitra yang terlibat sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah menerima dengan baik kedatangan mahasiswa kampus mengajar di sekolah SD Negeri 1 Jurit, terjalin komunikasi yang baik dengan kepala sekolah.

2. Guru Pamong

Guru pamong juga sangat membantu dan menerima kehadiran mahasiswa kampus mengajar dengan baik setiap kegiatan dan program yang dilakukan dan membutuhkan partisipasi dari sekolah guru pamong yang menjadi peran untuk mengkoordinasikan kepihak sekolah atau kepala sekolah.

3. Guru atau Wali Kelas

Untuk mendukung jalannya program Kerjasama terlebih di dalam kelas dilakukan kolaborasi antara guru dan mahasiswa kampus mengajar untuk berdiskusi dan menyepakati pelaksanaan program kerja di dalam kelas.

4. Pejaga Sekolah

Penjaga sekolah membantu menjaga keamanan ketika program kerja dilaksanakan pada sore hari yaitu ekstrakurikuler pramuka dan juga membantu membersihkan halaman sekolah dan ruang guru serta ruang kepala sekolah dan memberikan peralatan yang akan digunakan saat mengerjakan program-program yang lain.

5. Siswa dan Siswa

Siswa dan siswi SD Negeri 1 Jurit sangat antusias dalam berpartisipasi pada setiap program kerja dan kegiatan yang dilakukan, siswa dan siswi juga sering datang membantu membersihkan perpustakaan dan jika ada kegiatan sore mereka sering datang untuk membantu.

Hasil dan Pembahasan

AKM kelas digunakan sebagai alat bantu guru di kelas untuk mendiagnosa hasil belajar setiap individu siswa. AKM kelas ini dibuat dengan harapan dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran yang inovatif yang berorientasi pada kemampuan analisis dan narasi siswa. Dengan demikian nantinya dapat mewujudkan lingkungan yang kondusif. Mahasiswa kampus mengajar melaksanakan kegiatan Pre-Test maupun Pos-Test dengan diikuti oleh kelas 5 sebanyak 15 siswa. Selama pelaksanaan AKM kelas berlangsung 15 siswa tersebut mengerjakan soal dengan seksama. Adapun kendala yang kami miliki kurangnya sinyal saat proses AKM.



Gambar 2. Kegiatan Pretest Assemen Kompetensi Minimum (AKM)



Gambar 3. Kegiatan Posttest Assemen Kompetensi Minimum (AKM)

Berikut urain program yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Jurit Berkaitan dengan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah, pojok baca, adaptasi teknologi, dan program lainnya.

1. Gerakan Literasi Sekolah

pada kegiatan ini mahasiswa kampus mengajar angkatn 8 setiap pagi sebelum memulai pembelajaran siswa di bimbing untuk membaca di halaman sekolah atau di perpustakaan siswa dan siswi membaca berbagi buku yang sudah di siapkan di perpustakaan, program ini berkontribusi pada pembentukan generasi yang paham literasi, siap menghadapi dunia yang semakin keras.



Gambar 4. Kegiatan Gerakan Literasi Sekolah

2. Pojok Baca

Program ini untuk menarik dan meningkatkan minat membaca siswa di pojok baca ini selain ada buku Pelajaran ada berbagai macam buku lainnya yang dapat dibaca oleh siswa seperti buku cerita, Sejarah dan dkk.



Gambar 5. Kegiatan Pojok Baca

3. Privat Numerasi

Pada kegiatan ini kami mahasiswa kampus mengajar, mengajarkan siswa dan siswi tentang numerasi dimana kami mahasiswa membagi diri saya sendiri mendapatn kelas satu jadi saya mengajarkan matematika di kelas satu Tengan pertambahan dan pengurangan, proses pembelajaran yang kami lakukan adalah belajar sambil bermain.



Gambar 6. Kegiatan Privat Numerasi

4. Petualangan angka

Program ini kami buat untuk menarik siswa dan siswi dimana media pembelajaran yang kami buat yaitu ular tangga dalam menggunakannya media tersebut melibatkan siswa dan siswi langsung karena media permainan ular tangga disajikan dalam bentuk benar. Permainan ular tangga yang dimainkan oleh dua kelompok siswa dapat melatih siswa untuk berfokus.



Gambar 7. Kegiatan Pertualangan Angka

5. Mengajar Dikelas

Pada kegiatan ini mahasiswa kampus mengajar diberikan kesempatan untuk mengajar siswa dan siswi di dalam kelas, sesuai dengan kesepakatan dengan bapak/ibu guru wali kelas.



Gambar 8. Kegiatan Asisten Guru

6. English Club

Program English Club Dibuat oleh mahasiswa kampus mengajar agar siswa dan siswi lebih meningkatkan kemampuan individu mengenai Bahasa Inggris berbicara (listening). Membaca (reading). Dan menulis (writing) bagi kelas atas 4,5 dan 6.



Gambar 9. Kegiatan English Club

7. Sosialisasi Bullying dan Kekerasan Seksual

Kegiatan ini kami laksanakan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dan siswi akan dampak positif dan negatifnya dari bullying dan kekerasan seksual.



Gambar 10. Kegiatan Bullying dan Kekerasan Seksual

8. Ecobrik

Kegiatan ini kami lakukan untuk mengajarkan siswa dan siswi bagaimana cara mengelola sampah plastik menjadi barang yang berguna. Kami semua orang, di mana kami membuat kursi dari sampah plastik dan botol bekas.



Gambar 11. Kegiatan Ecobrik

Berikut uraian terkait hal baik yang di dapatkan dan sudah dilakukan di sekolah, tantangan yang dihadapi dan solusi yang diberikan:

1. Mengajar

Kegiatan mengajar dilakukan mahasiswa kampus mengajar di SD Negeri 1 Jurit mempunyai beberapa program pojok baca, privat numerasi, dan gerakan literasi sekolah terdapat tantangan yang dihadapi di SD Negeri 1 Jurit di beberapa kelas terdapat siswa dan siswi yang kurang bersemangat saat belajar. Menurut saya siswa dan siswi SD Negeri 1 Jurit rata-rata aktif, terlihat pada setiap pembelajaran diterapkan dalam bentuk permainan maka semua siswa akan antusias dan bersemangat dalam belajar. Solusi untuk mengatasi tantangan tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bisa menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bisa menggunakan media pembelajaran yang berbeda setiap harinya agar siswa tidak bosan belajar hanya berfokus pada buku siswa.

2. Program Lainnya

Dalam program lainnya ini kami mahasiswa kampus mengajar yang kami laksanakan juga pembuatan ecobrik, eciwarios, pelatihan upacara tari, upacara, ekstrakurikuler pramuka, P5, bullying dan kekerasan seksual, penggunaan media sosial, mading. Adapun contohnya adalah saat kegiatan pelatihan upacara banyaknya siswa yang bersemangat untuk Latihan dan antusias siswa yang ingin menjadi petugas upacara, yang menjadi tantangannya adalah kurangnya kefokusannya siswa saat Latihan upacara dikarenakan banyaknya main-main saat Latihan itu membuat siswa menjadi bosan dan kurang fokus. Setiap program yang kami buat banyak momen-momen yang kami dapatkan bersama siswa dan siswi SD Negeri 1 jurit, banyak Pelajaran yang di berikan oleh mereka kepada kami.

Simpulan

Dari semua program yang kami tawarkan, alhamdulillah semua berjalan dengan baik serta seperti apa yang diharapkan. Mulai dari program literasi dan numerasi sangat berjalan dengan baik. Semua Rancangan Aksi Kolaborasi yang di targetkan sudah selesai memberikan dampak literasi dan numerasi bagi siswa di SD Negeri 1 Jurit, selain itu yang dapat kita ambil selama penugasan kampus mengajar Angkatan 8 adalah bagaimana kita bertanggung jawab dari setiap program-program yang kita buat dari setiap tugas-tugas yang harus diselesaikan dengan

rentang waktu yang sudah di tentukan. Kampus mengajar sangat memberikan kesan yang baik dalam pembentukan karakter pada diri sendiri dan mengajarkan kita lebih bijak dalam mengambil Solusi setiap permasalahan dan bertanggung jawab setiap tugas yang diberikan.

Daftar Pustaka

- Budiman, A., & Jailani, J. (2014). Pengembangan instrumen asesmen higher order thinking skill (HOTS) pada mata pelajaran matematika SMP kelas VIII semester 1. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 139–151.
- Febrianti, P., & Nurjanah, N. (2022). Kesulitan Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pisa 2021. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 13–24.
- Lessy, D. (2022). Peningkatan kemampuan numerasi bagi guru mi melalui bimtek tindak lanjut hasil asesmen kompetensi madrasah indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3323>
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430.
- Putri, R. I. I., Alwi, Z., Nusantara, D. S., Ambarita, S. M., Maharani, Y., & Puspitasari, L. (2020). How Students Work with PISA-Like Mathematical Tasks Using COVID-19 Context. *Journal on Mathematics Education*, 11(3), 405–416.
- Rahmah, A. N. A., & Triristina, N. (2021). Kampus Mengajar: Transformasi Budaya Belajar Siswa dalam Adaptasi Kebiasaan Baru di Madura. *EBA Journal: Journal Economic, Bussines Dan Accounting*, 1(1), 34–39.
- Rokhim, D. A., Rahayu, B. N., Alfiah, L. N., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., & Widarti, H. R. (2021). Analisis kesiapan peserta didik dan guru pada asesmen nasional (asesmen kompetensi minimum, survey karakter, dan survey lingkungan belajar). *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 61.
- Widiantari, N. K. M. P., Suarjana, I. M., & Kusmariyatni, N. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).