



IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 6 PADA PENINGKATAN LITERASI NUMERASI DAN ADAPTASI TEKNOLOGI DI SMP NEGERI 3 PRABUMULIH

Hanni Rizki Daliani¹, Yova Miranda Putri², Luthfiah Trinanda³, Zahra Tasti⁴
^{1,2,3,4}Universitas Sriwijaya, Indralaya. Email: hannirizkidaliani29@gmail.com

Corresponding author:

Nama: Hanni Rizki Daliani

Institusi: Universitas Sriwijaya

Email: hannirizkidaliani29@gmail.com

ABSTRACT

Teaching Campus is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka program which provides opportunities for students in Indonesia to enrich their competencies and develop themselves through activities outside of lectures by becoming partners with teachers in the learning process at assigned schools. The Teaching Campus aims to equip students with various expertise and skills by becoming partners with teachers to innovate in the learning process, develop strategies to overcome problems, and create learning models that are creative, innovative and fun for students. In the Teaching Campus program, students are tasked and responsible for helping to meet various school and student needs such as improving literacy, numeracy and technology adaptation. Apart from that, students have the task of helping teachers during the teaching and learning process in class and collaborating in creating enjoyable learning. The implementation method used includes the observation stage, the implementation stage of the Pre-test and Post-test AKM Class (Minimum Competency Assessment) and program design. It is hoped that the results of implementing this program can help improve the quality of education through increasing literacy, numeracy and technological adaptation.

Keywords: Literacy; Numeracy and Technological Adaptation

ABSTRAK

Kampus Mengajar merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa di Indonesia untuk memperkaya kompetensi dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan dengan menjadi mitra guru dalam proses pembelajaran di sekolah penugasan. Kampus Mengajar bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan berbagai keahlian dan keterampilan dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, pengembangan strategi mengatasi masalah, dan menciptakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Pada program Kampus Mengajar, mahasiswa bertugas dan bertanggung jawab dalam membantu memenuhi berbagai kebutuhan sekolah dan peserta didik seperti meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Selain itu, mahasiswa memiliki tugas untuk membantu guru selama proses belajar mengajar di kelas serta berkolaborasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi tahap observasi, tahap pelaksanaan Pre-test dan Post-test AKM Kelas (Asesmen Kompetensi Minimum) hingga perancangan program. Hasil dari implementasi program ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi.

Kata Kunci: Literasi; Numerasi, Adaptasi Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting untuk memperkuat jati diri suatu bangsa dan memegang peranan penting dalam membentuk karakter setiap individu. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih unggul maka berbagai kebijakan dihadirkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan, Teknologi (Kemendikbudristek) salah



satunya yaitu program Kampus Mengajar. Kampus mengajar merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa di Indonesia memperkaya potensi diri dan berperan penting dalam menjadi agen perubahan dalam dunia pendidikan. Kampus mengajar merupakan aktivitas pembelajaran pada satuan pendidikan dasar sebagai wadah yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dengan menjadi mitra guru dan berkolaborasi untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran dan mengatasi berbagai kebutuhan peserta didik di sekolah seperti penguatan literasi dan numerasi serta kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi (Machmudah & Hidayati, 2023).

Saat ini kemampuan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Fakta tersebut didukung oleh berbagai survey di tingkat nasional dan internasional pada tahun ke tahun secara konsisten menunjukkan penurunan. Berdasarkan survei yang ditunjukkan PISA (*Programme For International Student Assessment*) yang dirilis OECD (*Organization For Economic Co-operation and Development*) di tahun 2019 menunjukkan Indonesia menduduki posisi ke-62 dari 70 negara dan masuk di 10 negara yang memiliki kemampuan literasi tingkat rendah. Sedangkan kemampuan membaca, sains, dan matematika ada pada posisi ke-74 dari 79 negara (Hewi & Shaleh, 2020). Kemudian survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengungkapkan bahwa sebanyak 67,11% guru kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi sehingga terkendala untuk menggunakan berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer dan proyektor.

Di Indonesia, saat ini literasi dan numerasi merupakan aspek terpenting dalam pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai pengganti Ujian Nasional (UN). Menurut Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (dalam (Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah, 2021) mengatakan bahwa konteks literasi bukan selalu mengukur kemampuan membaca melainkan mengukur kemampuan menganalisis suatu bacaan dan pemahaman dalam mengaplikasikannya pada tulisan itu sendiri. Sedangkan pada konteks numerasi tidak hanya berbicara pada penggunaan ilmu matematika, tetapi tertuju pada kemampuan menganalisis berbagai angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk menyelesaikan permasalahan praktis dan kompleks.

Program Kampus Mengajar lahir sebagai terobosan yang dihadirkan oleh Kemendikbudristek untuk mengatasi berbagai ancaman yang dihadapi dunia pendidikan sehingga dapat membuka ruang kepada mahasiswa dalam mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki dan mengaplikasikan keahlian yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik saat proses pembelajaran maupun pada program kerja yang diimplementasikan (Andriyani et al., 2023). Pada tahun 2023 program Kampus Mengajar sudah berjalan sampai angkatan ke-6 yang mengajak mahasiswa berbakti pada sekolah-sekolah di Indonesia khususnya sekolah mengalami keterbelakangan dan membutuhkan bantuan dalam peningkatan literasi, numerasi, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini.

Adapun sekolah penugasan yang ditetapkan kepada kami yakni SMP Negeri 3 Prabumulih yang terletak di Jalan Basuki Rahmat Km 2,5 Kelurahan Tanjung Raman, Kecamatan Prabumulih Selatan, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan. Tujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membantu dan menjadi mitra guru dalam memenuhi kebutuhan di Sekolah penugasannya yang ditetapkan oleh tim program Kampus Mengajar. Selain itu, mahasiswa hadir untuk



terlibat secara langsung pada pengembangan kreativitas dan inovasi pembelajaran melalui berbagai aksi nyata yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program Kampus Mengajar dilakukan secara tatap muka di sekolah Penugasan yakni di SMP Negeri 3 Prabumulih. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 - 2 Desember 2023. Dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

Pelaksanaan observasi resmi dilakukan di SMP Negeri 3 Prabumulih pada hari Senin, 14 Agustus 2023 sampai dengan Sabtu, 19 Agustus 2023 guna mengetahui prioritas kebutuhan sekolah dan peserta didik. Observasi dilakukan menggunakan metode wawancara dan pengamatan langsung kondisi lingkungan sekolah. Dari kegiatan observasi tersebut didapatkan hasil sebagai berikut.

Sekolah mempunyai fasilitas yang lengkap yaitu satu perpustakaan yang telah terakreditasi A, memiliki banyak buku bacaan, dan administrasi yang telah terstruktur dengan baik. Sekolah juga mempunyai dua ruang guru, satu ruang tata usaha, satu ruang osis, satu ruang 3R (*reuse, reduce, dan recycle*), satu ruang olahraga, satu ruang pramuka, satu ruang koperasi, satu ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), satu ruang BK (Bimbingan Konseling), satu musholla yang cukup luas, toilet yang tersebar di setiap sudut sekolah kurang lebih sebanyak 16 toilet dan satu ruang lab komputer yang memiliki 42 item komputer serta satu ruang aula yang biasanya digunakan untuk kegiatan penting.

Pada sekolah penugasan kami ini memiliki jumlah keseluruhan sebanyak 30 kelas dengan masing-masing kelas 7 berjumlah 11 kelas, kelas 8 berjumlah 10 kelas, dan kelas 9 berjumlah 9 kelas. Sarana dan Prasarana setiap ruang kelas sudah cukup baik dari segi meja, kursi, media pembelajaran serta adanya pojok baca di dalam kelas. Namun fasilitas kipas angin yang masih kurang memadai sehingga udara dalam kelas terasa panas yang menyebabkan pembelajaran kurang kondusif dan peserta didik kurang fokus selama pembelajaran.

Lingkungan sekolah SMP Negeri 3 Prabumulih sangat luas, terdapat tanaman yang membuat lingkungan menjadi asri, sejuk, dan nyaman. Sarana dan prasarana sudah cukup memadai seperti lingkungan sekolah yang terdapat banyak lukisan dan grafiti hasil karya peserta didik sehingga membuat sekolah lebih berwarna. Selain itu, kebersihan lingkungan sekolah sangat terjaga dengan keadaan lingkungan sekitar yang sangat bersih dan tidak ada sampah berserakan sehingga nyaman bagi peserta didik untuk beraktivitas di lingkungan sekolah.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Prabumulih sudah untuk kelas 7 dan 8 menggunakan Kurikulum Merdeka, sedangkan untuk kelas 9 masih menggunakan kurikulum K13. Selain itu metode yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab. Strategi yang sering digunakan adalah Strategi Peningkatan Keterampilan Berpikir (SPKB), Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah, Strategi Pembelajaran Kolaboratif. Untuk media dan sumber pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket terbitan kemendikbud, peta, alat peraga dan gambar. Untuk media elektronik, sekolah ini hanya memiliki satu proyektor.

Selain hasil tersebut, terdapat juga identifikasi masalah terkait pembelajaran literasi dan numerasi serta adaptasi teknologi. Pembelajaran literasi sudah dilakukan yaitu memulai

kegiatan membaca selama 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Akan tetapi kegiatan tersebut jarang dilakukan akibat belum terkoordinasi dengan baik. Untuk pembelajaran numerasi belum dilaksanakan hingga saat ini dan pemanfaatan teknologi belum dilakukan secara optimal sehingga pembelajaran hanya menggunakan buku paket dengan metode ceramah.

Pelaksanaan AKM Kelas ini digunakan sebagai alat bantu bagi kami mahasiswa agar dapat menganalisis tingkat literasi dan numerasi setiap peserta didik. Tujuan pelaksanaan AKM adalah untuk merancang berbagai program kerja yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Pelaksanaan AKM Kelas diikuti oleh kelas 8 yang berjumlah 28 siswa, kegiatan ini berlangsung selama satu hari dan terdiri satu sesi karena menggunakan komputer milik sekolah. Sebelum melaksanakan AKM Kelas siswa diberikan terlebih dahulu kartu peserta yang berisikan nama, username, dan password yang digunakan untuk login pada website AKM kelas. Pelaksanaan AKM Kelas terdiri dari 2 kali test yang pertama Pre-Test dan Post-Test.

Pelaksanaan Pre-Test AKM Kelas dilakukan di awal penugasan pada tanggal 29 Agustus 2023 dengan hasil Pre-Test literasi memperoleh persentase 40,5% dan numerasi memperoleh persentase 30,7%. Dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi dan numerasi siswa-siswi kelas 8 masih sangat rendah dan perlu melakukan berbagai tindakan yang dapat meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik.

Pada pelaksanaan Post-Test AKM Kelas dilakukan di akhir penugasan pada tanggal 9 November 2023 dengan pesertanya masih sama saat Pre-Test dan mengalami peningkatan untuk literasi dan numerasi. Post-Test literasi memiliki persentase 51% dan numerasi memperoleh persentase 47,9%. Sehingga dapat disimpulkan, dibandingkan dengan hasil Pre-Test bahwa hasil Post-Test AKM Kelas untuk literasi dan numerasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga sudah ada kemajuan terkait pemahaman literasi dan numerasi peserta didik.

Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 6 ini, mahasiswa memiliki berbagai kegiatan dalam bentuk program kerja yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi serta membantu adaptasi teknologi. Adapun rancangan kegiatan program kerja diatas telah didiskusikan pada Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023 dan penjelasan dari masing-masing kegiatan terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Program Kerja

No.	Aspek	Kegiatan
1	Aspek Literasi	▪ Nobar Film Edukasi ▪ Pembelajaran Literasi Berbasis Islam ▪ Lomba Mading
2	Aspek Numerasi	▪ Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi ▪ Bedah Soal Numerasi ▪ Pameran Media Pembelajaran
3	Aspek Adaptasi Teknologi	▪ Pelatihan Pengenalan Fitur-fitur Dasar Komputer ▪ Kelas Design Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan mahasiswa kampus mengajar selama di sekolah penugasan, selain menjalankan berbagai program kerja yang telah dibuat kami juga turut membantu bapak dan ibu guru dalam melaksanakan asistensi kegiatan belajar mengajar di kelas. Biasanya kegiatan tersebut terjadi saat kesibukan bapak dan ibu guru mengharuskan berhalangan hadir dalam mengisi pembelajaran di kelas. Sehingga dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut, kami biasanya memberikan materi pembelajaran dan tugas sesuai dengan perintah yang telah dititipkan kepada kami. Dalam melakukan asistensi mengajar, biasanya setelah peserta didik menyelesaikan tugas dan masih ada waktu tersisa, biasanya kami mahasiswa kampus mengajar suka mengajak siswa-siswi untuk bermain games yang berkaitan dengan literasi, numerasi, dan seputar perkembangan teknologi saat ini. Hal tersebut kami lakukan agar siswa-siswi tidak bosan selama pembelajaran dan membantu mengembangkan pemahaman literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi.

Selama program Kampus Mengajar ini dilaksanakan, mahasiswa berkolaborasi dengan beberapa mitra seperti Kepala Sekolah, Guru Pamong, Dosen Pembimbing Lapangan, Wakil Kelas, dan Guru Mata Pelajaran guna mengatasi permasalahan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi yang terdapat di sekolah.

Nobar Film Edukasi merupakan program yang memanfaatkan media film sebagai metode pembelajaran dalam pendidikan literasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 September 2023 di ruang aula sekolah menggunakan proyektor. Sasaran program ini yaitu seluruh kelas 8 dan dibagi menjadi 10 sesi sesuai jumlah kelas yang ada. Adapun setelah para siswa selesai menonton film, maka mereka diminta untuk menuliskan pesan dan kesan menarik yang didapat setelah menonton film tersebut. Tujuan diadakannya nobar film edukasi adalah untuk meningkatkan minat literasi siswa-siswi dan mengajarkan hal-hal positif terutama agar siswa termotivasi dan bersemangat selama pembelajaran serta menciptakan kegiatan yang menghibur dan menyenangkan bagi siswa. Hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu peserta didik dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan seperti latar cerita, pemeran, dan karakter yang dibawakan pada film edukasi tersebut. Selain itu, peserta didik sudah dapat menuliskan dengan baik pesan dan kesan serta mengetahui amanat yang disampaikan pada film.



Gambar 1- 2. Implementasi Program Kerja Nobar Film Edukasi

Pembelajaran berbasis literasi cerita islam merupakan sebuah inisiasi pengembangan literasi dalam konteks kegiatan menulis dan membaca cerita bernafaskan Islam. Melalui program ini, kami memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk mengembangkan bakat

sebagai da'i/ da'iyah dengan mampu menyampaikan tausiyah secara singkat untuk melatih kemampuan individu yang terampil, berani, dan melatih kepercayaan diri. Selain itu, siswa yang bertugas mendengarkan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam memahami informasi yang disampaikan dan mampu menjadi pendengar yang baik. Sasaran program ini seluruh siswa-siswi dan dilaksanakan setiap hari kamis saat kegiatan rohis di sekolah. Hasil setelah pelaksanaan program kerja ini, baik siswa yang bertugas menyampaikan tausiyah maupun siswa lainnya sebagai pendengar sudah bisa memahami amanah dari tausiyah yang diberikan dan mengamalkan nya pada kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Implementasi Program Kerja Pembelajaran Literasi Berbasis Islam

Memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama untuk menciptakan sebuah mading yang dapat memuat informasi bertemakan 3 Dosa Besar dalam Dunia Pendidikan. Sebelum siswa-siswi ditugaskan untuk membuat mading, kami mahasiswa kampus mengajar terlebih dahulu memberikan informasi beserta aspek-aspek penilaian karena akan dipilih 3 mading terbaik untuk setiap jenjang kelas. Adapun aspek yang dinilai yaitu kreativitas, kerapian, keindahan, kesesuaian tema, dan tata bahasa. Melalui pembuatan mading ini, peserta didik tentunya diharuskan untuk mencari berbagai informasi sebagai referensi dalam memuat informasi di mading sehingga kami mengharapkan bisa menjadi sarana untuk meningkatkan literasi peserta didik. Sasaran program ini seluruh kelas 7, 8, dan 9 serta dilaksanakan setiap satu bulan sekali dengan tema yang berbeda-beda. Hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu seluruh kelas sudah dapat bekerja sama dalam menciptakan sebuah mading. Selain itu, semua mading yang dibuat juga telah memenuhi setiap aspek penilaian dan peserta didik sudah mampu meningkatkan kreativitas melalui pembuatan mading ini. Hal ini dibuktikan dengan kami mahasiswa Kampus Mengajar sedikit kesulitan dalam menentukan 3 mading terbaik dikarenakan setiap mading dibuat dengan sangat baik dan tinggi akan kreativitas peserta didik.



Gambar 4. Mading Kelas 7 Tema Intoleransi



Gambar 5. Lomba Mading Kelas 8 Tema Perundungan



Gambar 6. Lomba Mading Kelas 9 Tema Pelecehan Seksual

Pada program ini, kami mahasiswa Kampus Mengajar berkolaborasi bersama guru matematika dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik seperti ular tangga numerasi. Dengan adanya media ini dapat membuat peserta didik belajar berbagai konsep matematika sederhana sambil bermain. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami dan belajar numerasi di kelas. Sasaran program ini seluruh kelas 7 dan 8 serta dilaksanakan saat berkolaborasi bersama guru matematika saat pembelajaran di kelas. Saat memainkan media ular tangga ini, peserta didik akan dibagi menjadi beberapa tim kemudian diberikan kesempatan untuk mengguncang dadu agar dapat menentukan angka berapa yang keluar dari dadu tersebut. Jika sudah berjalan dan berhenti pada salah satu angka yang didapatkan, maka peserta didik dapat mengerjakan pertanyaan dan akan dibahas secara bersama-sama untuk memperoleh jawaban yang tepat. Hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu peserta didik sudah mampu menjawab setiap pertanyaan yang berkaitan dengan numerasi, melatih kerjasama antar tim dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 7. Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi

Program ini berfokus memberikan tips-tips kepada peserta didik dalam mengerjakan soal numerasi yang rumit, membantu menemukan kata kunci yang tepat, dan diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman numerasi peserta didik. Selain itu, program ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Sasaran pada program ini seluruh kelas 8 dan dilaksanakan pada tanggal 12-18 September 2023 dengan memberikan beberapa soal numerasi untuk dibedah dan dicari penyelesaiannya secara bersama-sama. Hasil setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu peserta didik sudah mampu mengerjakan soal-soal numerasi dan dapat membekali diri untuk mengikuti ANBK sebagai penilaian peningkatan kualitas belajar serta kemampuan literasi dan numerasi.



Gambar 8. Implementasi Program Kerja Bedah Soal Numerasi

Program pameran media pembelajaran numerasi merupakan salah satu event dari Kampus Mengajar bertemakan proyek pameran karya lintas mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan sebuah media pembelajaran numerasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan menjadi sarana meningkatkan numerasi peserta didik. Sasaran program kerja seluruh kelas 8 dan 9 serta dilaksanakan pada tanggal 25 November 2023. Hasil setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu setiap kelas sudah mampu membuat media pembelajaran numerasi yang menarik dan media tersebut digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 9. Implementasi Program Kerja Pameran Media Pembelajaran Numerasi

Mengenalkan secara dasar fitur-fitur yang terdapat pada komputer dan laptop serta penggunaan berbagai aplikasi sederhana seperti microsoft word. Selain itu mengajarkan peserta didik kegunaan dari tombol-tombol yang ada pada keyboard serta berkolaborasi bersama guru informatika. Sasaran program ini seluruh siswa dan dilaksanakan saat berkolaborasi bersama guru informatika dengan tujuan agar dapat menguasai ilmu pengetahuan teknologi. Hasil setelah pelaksanaan program kerja ini yaitu peserta didik sudah mampu mengaplikasikan penggunaan komputer serta laptop secara baik dan benar sehingga dapat mengatasi ketidaktahuan peserta didik akan penggunaan teknologi masa kini.



Gambar 10. Implementasi Program Kerja Pengenalan Fitur-fitur Dasar Komputer

Program kelas design canva peserta didik diajarkan berbagai cara agar dapat membuat konsep desain grafis pada aplikasi canva sehingga siswa dapat membuat desain yang menarik dan mempunyai skill di bidang desain. Sasaran program ini perwakilan kelas IX yang terdiri dari 27 siswa dan dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2023 dengan membuat poster untuk memperingati hari sumpah pemuda. Hasil setelah pelaksanaan program ini yaitu peserta didik sudah mampu mengenal fitur-fitur desain yang ada di canva dan mengimplementasikannya pada pembuatan poster tema memperingati hari Sumpah Pemuda dengan sangat baik serta mengasah kreativitas peserta didik.



Gambar 11. Implementasi Program Kerja Kelas Design Canva

KESIMPULAN

Kampus mengajar merupakan saluran pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperkaya kompetensi dan mengembangkan diri melalui

aktivitas di luar kelas perkuliahan yang memberikan asistensi kepada mahasiswa untuk turun langsung dalam dunia pendidikan dan membantu mengatasi masalah-masalah di sekolah terkait peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Program Kampus Mengajar bertujuan membekali mahasiswa untuk meningkatkan pengalaman di luar kampus dengan menjadi mitra guru dan sekolah agar dapat menumbuhkan kreativitas dan menciptakan berbagai inovasi dalam pembelajaran di kelas. Sejauh ini program Kampus Mengajar telah berjalan sampai angkatan 6 dan diikuti oleh kurang lebih 21 ribu mahasiswa yang memberikan dampak kepada ribuan sekolah yang tersebar di seluruh Indonesia.

Setelah kurang lebih 4 bulan menjalankan penugasan di SMP Negeri 3 Prabumulih, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 8 program kerja telah diimplementasikan untuk membantu sekolah meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik. Dengan adanya berbagai program kerja literasi dan numerasi, memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peningkatan literasi dan numerasi ini juga dapat dilihat pada hasil Post-Test AKM Kelas yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan. Sementara itu, adaptasi teknologi telah memberikan aksi nyata dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik dengan mampu mengoperasikan penggunaan laptop dan komputer dalam proses pembelajaran. Namun, berbagai program kerja yang telah diimplementasikan perlu adanya keberlanjutan dari pihak sekolah agar peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi yang dilaksanakan oleh mahasiswa tetap terjaga dan diharapkan dapat terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengimplementasikan berbagai program Kampus Mengajar di sekolah penugasan SMP Negeri 3 Prabumulih. Selain itu ucapan terimakasih kepada ibu Fitri Maya Puspita, S.Si., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Lapangan, ibu Pamuji Rahayu, S.Pd.I., M.Si. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Prabumulih dan ibu Eli Yuzani, S.Pd. selaku Guru Pamong mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, H., Zubair, M., Alqadri, B., & Mustari, M. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dan Dampaknya Terhadap Budaya Literasi Siswa di SDN 43 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 452–459. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1200>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *P a n d u a n P e n g u a t a n Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Kemendikbud. (2022). “Apa itu Kampus Mengajar?”. Dipetik Desember 06, 2023, dari <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/enus/categories/6153490396569-Program-Kampus-Merdeka>



Machmudah, N. H., & Hidayati, C. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Hingga Adaptasi Teknologi Pada SDN Gunungsari I/484 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 172. <https://ukitoraja.id/index.php/semnas/article/view/168%0Ahttps://ukitoraja.id/index.php/semnas/article/download/168/158>