

## Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SDN 5 Kalibarumanis Melalui Pembelajaran Kreatif dalam Program Kampus Mengajar

Tasya Madinah<sup>1\*</sup>, Astri Widyaruli Anggraeni<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

[tasyamadinah7@gmail.com](mailto:tasyamadinah7@gmail.com)<sup>1</sup>, [astriwidyaruli@unmuhjember.ac.id](mailto:astriwidyaruli@unmuhjember.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Jalan Karimata No.49 Kelurahan Sumbersari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur, 68121

Korespondensi penulis: [\\*tasyamadinah7@gmail.com](mailto:*tasyamadinah7@gmail.com)

**Abstract.** *The Kampus Mengajar Program is an initiative by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of Indonesia aimed at improving the quality of education in elementary schools, particularly in literacy and numeracy. This study aims to evaluate the effectiveness of this program at SDN 5 Kalibarumanis through a creative learning approach. Implemented programs include Puzzle Mame (Metaphor Majas), TTS Listening to Stories, and the Making of 3D Shape Nets. The results show that this creative approach successfully increased students' interest, motivation, and literacy and numeracy skills. Collaboration with class teachers also positively contributed to the program's success. Based on these findings, it is recommended that this creative learning approach be further developed and implemented in other schools to enhance overall educational quality..*

**Keywords:** *Creative Learning, Literacy, Numeracy.*

**Abstrak.** Program Kampus Mengajar merupakan inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, terutama dalam aspek literasi dan numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program ini di SDN 5 Kalibarumanis melalui pendekatan pembelajaran kreatif. Program-program yang diimplementasikan mencakup Puzzle Mame (Majas Metafora), TTS Menyimak Dongeng, dan Pembuatan Jaring-Jaring Bangun Ruang. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan kreatif ini berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan literasi serta numerasi siswa. Kolaborasi dengan wali kelas juga memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan program. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendekatan pembelajaran kreatif ini terus dikembangkan dan diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh..

**Kata kunci:** Pembelajaran Kreatif, Literasi, Numerasi.

### 1. LATAR BELAKANG

Program Kampus Mengajar merupakan inisiatif yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah dasar, khususnya dalam aspek literasi dan numerasi (Wea et al., 2024). Di SDN 5 Kalibarumanis, program ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, yang sering kali menjadi hambatan dalam proses belajar mereka.

Literasi dan numerasi adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks. Sementara itu, numerasi melibatkan kemampuan untuk memahami dan menggunakan angka dalam kehidupan

sehari-hari. Keduanya merupakan fondasi untuk pembelajaran lebih lanjut dan pengembangan keterampilan lainnya (Rachman et al., 2021).

Di Indonesia, masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa, terutama di daerah-daerah terpencil dan kurang

Beruntung (Dewayani et al., 2021). Banyak siswa di daerah ini tidak memiliki akses yang memadai terhadap bahan bacaan yang berkualitas dan sarana pendidikan yang mendukung. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat literasi dan numerasi, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan pendidikan dan keterampilan mereka.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, perlu ada upaya terpadu dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Program-program yang mendukung peningkatan literasi dan numerasi harus diperluas dan ditingkatkan (Wahyuni & Tranggono, 2023). Misalnya, penyediaan bahan bacaan yang relevan dan menarik, pelatihan guru yang berfokus pada metode pengajaran literasi dan numerasi yang efektif, serta pengembangan program-program literasi dan numerasi berbasis teknologi yang dapat diakses oleh siswa di berbagai daerah.

Program Kampus Mengajar di SDN 5 Kalibarumanis dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan interaktif bagi siswa. Melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, mahasiswa yang terlibat dalam program ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada siswa. Kegiatan yang direncanakan mencakup pembuatan pojok baca, lomba baca, dan penggunaan alat peraga edukatif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Literasi**

Berdasarkan (UNESCO, 2004 dalam (Rizal et al., 2022)) Literasi adalah kemampuan untuk membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk untuk berkomunikasi dan mengembangkan potensi individu dalam kehidupan sehari-hari. Literasi mencakup kemampuan kognitif yang lebih luas daripada sekadar kemampuan dasar membaca dan menulis, termasuk berpikir kritis, memahami teks kompleks, serta mengekspresikan ide dan informasi secara efektif. Teori belajar konstruktivis yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Literasi yang baik berdampak positif pada kemampuan akademik, partisipasi sosial, dan peluang kerja di masa depan (Snow, 2002 dalam buku (Fatonah, 2022)). Oleh karena itu, peningkatan literasi merupakan salah satu prioritas utama

dalam pendidikan dasar, khususnya di daerah-daerah yang memiliki akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan.

### **Numerasi**

Numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan matematika secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup pemahaman tentang angka, operasi aritmatika, serta kemampuan untuk menerapkan konsep matematika dalam situasi praktis (OECD, 2013 dalam (Nurchayono, 2023)). Numerasi juga melibatkan kemampuan untuk berpikir logis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan data kuantitatif. Teori Pembelajaran Matematika Realistik yang dikembangkan oleh Freudenthal menekankan pentingnya mengaitkan matematika dengan konteks dunia nyata. Kemampuan numerasi yang baik sangat penting untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari. Numerasi membantu individu dalam membuat keputusan yang tepat, memahami informasi finansial, serta berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Adinda et al., 2022).

### **Pembelajaran Kreatif**

Pembelajaran kreatif adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pada penggunaan metode dan strategi inovatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Pendekatan dikutip dalam buku ini melibatkan penggunaan alat peraga, teknologi, permainan, dan kegiatan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan keterlibatan aktif siswa (Craft, 2005) dikutip dalam buku (Pustikayasa et al., 2023). Menurut teori motivasi, seperti Teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) dalam jurnal (Kurniasih et al., 2023), keterlibatan dan motivasi siswa meningkat ketika mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterkaitan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kreatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan berkolaborasi, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

### **Pentingnya Kolaborasi dan Partisipasi**

Kolaborasi antara mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar dan guru di SDN 5 Kalibarumanis memainkan peran penting dalam keberhasilan program. Melalui kolaborasi ini, mahasiswa dapat memperoleh wawasan tentang kebutuhan dan karakteristik siswa, sementara guru dapat belajar metode dan strategi pengajaran yang inovatif dari mahasiswa (Lave & Wenger, 1991) dalam buku (Wibowo, 2020). Pendekatan pembelajaran kreatif mendorong

partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berperan sebagai peserta aktif yang berkontribusi dalam kegiatan belajar. Partisipasi aktif ini penting untuk membangun keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama (Johnson & Johnson, 2009) dalam (Kasi, 2023).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode pembelajaran yang digunakan dalam program ini berfokus pada partisipasi aktif siswa (Pertiwi et al., 2022). Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan dan relevan, mereka dapat lebih mudah memahami konsep literasi dan numerasi. Permainan edukatif dan proyek berbasis praktik memungkinkan siswa menerapkan pelajaran dalam konteks nyata. Kolaborasi antara mahasiswa dan guru penting untuk merancang strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, mengidentifikasi kesenjangan, dan menciptakan solusi efektif. Guru memberikan masukan berharga dengan pengalaman mereka, sementara mahasiswa membawa perspektif inovatif, menghasilkan metode pembelajaran adaptif. Kami menekankan umpan balik berkelanjutan melalui evaluasi dan refleksi rutin untuk menilai dan menyesuaikan metode, memastikan setiap siswa dapat berkembang dan mencapai potensi maksimal dalam literasi dan numerasi.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam Program Kampus Mengajar di SDN 5 Kalibarumanis, berbagai kegiatan dan program pembelajaran kreatif telah dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Berikut adalah hasil dari beberapa program individu yang telah diimplementasikan :

#### **Hasil**

##### **a. Program Puzzle Mame (Majas Metafora)**

Program Puzzle Mame dilaksanakan di kelas 5 dengan tujuan meningkatkan literasi dan menambah kosa kata siswa melalui permainan yang menyenangkan (Syamsiah, 2022). Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi puzzle yang telah diedit dari Canva, kemudian ditempelkan di papan tulis. Setiap kelompok bekerja sama untuk menemukan arti majas yang tersembunyi dalam puzzle tersebut. Dari hasil observasi, program ini berhasil meningkatkan minat baca dan kemampuan berbahasa siswa, serta memupuk semangat kerjasama di antara mereka.



**Gambar 1**

Dokumentasi Hasil Kegiatan Program Puzzle Meme

#### **b. Program TTS Menyimak Dongeng**

Program TTS Menyimak Dongeng dilaksanakan di kelas 2 dengan menyayangkan video dongeng melalui proyektor. Setelah menyimak dongeng, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi game teka-teki silang melalui web Word Wall. Setiap kelompok menjawab empat soal, dan kelompok dengan skor terendah mendapat hukuman ringan yang menyenangkan. Program ini bertujuan meningkatkan keterampilan menyimak dan literasi siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menyimak dan pemahaman cerita siswa, serta partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Asmawati et al., 2022).



**Gambar 2**

Dokumentasi Kegiatan Menyimak Dongeng



**Gambar 3**

Dokumentasi Kegiatan TTS

**c. Program Pembuatan Jaring-Jaring Bangun Ruang**

Program Pembuatan Jaring-Jaring Bangun Ruang dilaksanakan di kelas 3 dengan mengarahkan siswa untuk membawa alat dan bahan yang diperlukan, seperti kertas origami. Siswa membuat jaring-jaring bangun ruang dan mengukur luasnya. Program ini bertujuan meningkatkan numerasi siswa melalui aktivitas yang konkret dan praktis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang konsep geometris dan kemampuan mereka dalam mengukur luas bangun ruang.



**Gambar 3**

Dokumentasi Kegiatan Pembuatan Jaring-jaring Bangun Ruang

## **Pembahasan**

Pembelajaran kreatif yang diterapkan dalam Program Kampus Mengajar di SDN 5 Kalibarumanis menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Pendekatan interaktif dan menyenangkan seperti permainan Puzzle Mame, TTS Menyimak Dongeng, dan Pembuatan Jaring-Jaring Bangun Ruang berhasil menarik minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

### **a. Kolaborasi dengan Wali Kelas**

Kolaborasi dengan wali kelas sangat membantu dalam memahami kebutuhan dan karakteristik siswa. Wali kelas memberikan masukan berharga tentang metode yang paling efektif untuk digunakan dan membantu dalam mengatur kegiatan pembelajaran. Kolaborasi ini juga memungkinkan adanya dukungan yang konsisten selama proses belajar, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi.

### **b. Motivasi dan Partisipasi Siswa**

Program-program yang dirancang dengan pendekatan kreatif ini berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan menggabungkan elemen permainan dan aktivitas interaktif, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan permainan edukatif.

### **c. Pengembangan Keterampilan Sosial**

Selain meningkatkan literasi dan numerasi, program-program ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Melalui kerja kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Keterampilan ini penting untuk perkembangan pribadi dan akademik mereka di masa depan.

Program Kampus Mengajar di SDN 5 Kalibarumanis berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan literasi dan numerasi siswa melalui pembelajaran kreatif dan kolaboratif. Hasil yang positif dari program ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dalam pendidikan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan siswa.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Program Kampus Mengajar di SDN 5 Kalibarumanis telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan interaktif, yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Melalui kegiatan seperti Puzzle Mame, TTS Menyimak Dongeng, dan Pembuatan Jaring-Jaring Bangun Ruang, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga termotivasi untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Kolaborasi dengan wali kelas juga memainkan peran penting dalam memastikan kesuksesan program, dengan memberikan dukungan dan masukan yang berharga. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama dan komunikasi. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan pembelajaran kreatif ini terus dikembangkan dan diterapkan di sekolah-sekolah lain. Selain itu, perlu adanya dukungan yang berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, guru, dan masyarakat, untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mencapai potensi maksimal mereka. Dengan demikian, tujuan utama dari Program Kampus Mengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat tercapai.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Adinda, D. W., Nurhasanah, N., & Oktavianti, I. (2022). Profil kemampuan numerasi dasar siswa sekolah dasar di SDN Mentokan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1066–1070.
- Asmawati, A., Saputra, A., Agustina, D. A., Kartini, K., Bua, M. T., & Sivora, S. (2022). Penerapan media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di SDN 029 Tarakan. *Jurnal Borneo Humaniora*, 5(2), 1–10.
- Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Antoro, B., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., & Setiakarnawijaya, Y. (2021). *Panduan penguatan literasi dan numerasi di sekolah*.
- Fatonah, N. (2022). *Peran orangtua dalam literasi anak*. Cahaya Smart Nusantara.
- Kasi, R. (2023). *Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa*.
- Kurniasih, I. I., Eliyana, A., & Rosadi, O. I. (2023). Tinjauan literatur sistematis: Motivasi dari employee self-determination. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 7(2), 987–1002.
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi melalui model pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29.

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Husnita, L., Pinatih, N. P. S., Indrawati, S. W., Nindiati, D. S., & Yulaini, E. (2023). *Transformasi pendidikan: Panduan praktis teknologi di ruang belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rachman, B. A., Firdaus, F. S., Mufidah, N. L., Sadiyah, H., & Sari, I. N. (2021). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik melalui program kampus mengajar angkatan 2. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535–1541.
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M., Hidayat, L., Setiawan, J., Ilham, A., Yunus, R., Wardhani, A. K., & Rahajeng, E. (2022). *Literasi digital*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Syamsiah, S. (2022). *Tappu-tappueng: Teknik humor dan metafora dalam teka-teki bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng* [Tappu-tappueng: Techniques of humor and metaphor in Makassar language puzzles in Bantaeng District]. Universitas Hasanuddin.
- Wahyuni, F. P. N., & Tranggono, D. (2023). Upaya dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi siswa melalui program kampus mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 125–133.
- Wea, D. E., Ugha, F., Falnita, A., Kua, M. Y., & Dopo, F. (2024). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan V sebagai upaya peningkatan literasi dan numerasi di UPTD SDI Perawe. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, 2(2), 126–139.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar teori-teori belajar dan model-model pembelajaran*. Puri Cipta Media.