

## Implementasi Pembelajaran Berbasis Kolaborasi dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk, Jawa Timur

Suyitno\*<sup>1</sup>, Cindy Amelia Putri<sup>2</sup>, Ananda Fatiha Nabila<sup>3</sup>, Isabella Rahmadhani<sup>4</sup>,  
Firman Syah Putra<sup>5</sup>, Mafaza Nuris Sabeta<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FISIPOL, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBHS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>6</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jember, Indonesia

\*e-mail: [vitnomasdar@gmail.com](mailto:vitnomasdar@gmail.com)<sup>1</sup>, [cindy.22118@mhs.unesa.ac.id](mailto:cindy.22118@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>,

[anandafatiha.22030@mhs.unesa.ac.id](mailto:anandafatiha.22030@mhs.unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [isabella.22064@mhs.unesa.ac.id](mailto:isabella.22064@mhs.unesa.ac.id)<sup>4</sup>,

[firman.22185@mhs.unesa.ac.id](mailto:firman.22185@mhs.unesa.ac.id)<sup>5</sup>, [mafazasabeta6@gmail.com](mailto:mafazasabeta6@gmail.com)<sup>6</sup>

### Abstrak

*Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa SMP Muhammadiyah 6 Pucuk, Jawa Timur, melalui program Kampus Mengajar. Program ini dirancang dengan pendekatan berbasis kolaborasi, melibatkan mahasiswa, guru, dan siswa dalam berbagai kegiatan seperti revitalisasi perpustakaan, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan mencakup observasi, penyusunan rencana aksi kolaborasi, serta implementasi program dengan evaluasi berkala. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat baca siswa, keterampilan numerasi, serta adopsi teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan ini berdampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperkuat sinergi antara sekolah dan komunitas akademik. Implementasi program ini dapat menjadi model dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah dengan keterbatasan sumber daya.*

**Kata Kunci:** Kompetensi, Literasi, Numerasi, Pembelajaran Inovatif

### Abstract

*This community service activity aims to improve the literacy and numeracy competence of students of SMP Muhammadiyah 6 Pucuk, East Java, through the Teaching Campus program. This program is designed with a collaboration-based approach, involving students, teachers, and students in various activities such as library revitalization, project-based learning, and the use of technology in learning. The methods used include observation, preparation of collaborative action plans, and program implementation with periodic evaluations. The results of the activity showed a significant increase in students' interest in reading, numeracy skills, and the adoption of technology in learning. This activity has a positive impact on increasing student involvement in the learning process and strengthening synergy between the school and the academic community. The implementation of this program can be a model in improving the quality of education in areas with limited resources.*

**Keywords:** Competence, Literacy, Numeracy, Innovative Learning

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama dalam membekali peserta didik dengan keterampilan literasi dan numerasi. Namun, di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk, hasil asesmen awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman bacaan serta penyelesaian soal numerasi berbasis pemecahan masalah. Berdasarkan data sebelum pelaksanaan program, hanya 25% siswa yang mencapai tingkat kompetensi literasi yang memadai, dan 30% siswa menunjukkan pemahaman numerasi yang baik sedangkan 45% lainnya masih belum memahami literasi dan numerasi dengan baik. Menegaskan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis teks serta menginterpretasikan informasi berbasis angka dan data (Lathifah et al., 2022).

Pendidikan adalah suatu sarana atau jembatan untuk manusia mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang diperoleh (Fitri, 2021). Pendidikan yang terjadi secara berkelanjutan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang tinggi akan dapat menyebabkan kualitas pendidikan meningkat di masing-masing negara (Mahmudah & Putra, 2021). Pendidikan merupakan ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia, sehingga pendidikan harus berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pola pikir peserta didik (Mayasari & Br. Ginting, 2023).

Keterampilan abad 21 menjadi fokus utama pendidikan Indonesia saat ini, Salah satu aspek dari keterampilan abad 21 yang sangat perlu dikembangkan adalah keterampilan literasi dan numerasi (Rezky et al., 2022). Kemampuan literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menjabarkan informasi yang berkaitan dengan angka atau matematika kemudian merumuskan sebuah permasalahan, menganalisis permasalahan, serta menemukan penyelesaian dari masalah tersebut (Maulidina, 2019).

Ketika anak memasuki sekolah dasar, pada masa inilah anak dalam perkembangan emas sehingga segala hal positif yang diberikan akan dapat diserap dengan baik dan dapat berdampak pada masa remaja dan masa tuanya (Datunsolang et al., 2021). Karena itu, perlu adanya stimulasi yang diberikan oleh orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya untuk mengoptimalkan kemampuan dan perkembangan anak sehingga tumbuh menjadi pribadi yang terdidik dan mandiri (Suyitno, 2024).

Kemampuan literasi dan numerasi penting untuk dikembangkan dalam dunia Pendidikan secara terintegrasi, untuk memperbaiki kemampuan dan kecakapan siswa secara simultan (Sela & Dinatha, 2024). literasi dan numerasi bermanfaat dalam mendukung keterampilan abad ke-21 untuk penguasaan literasi dasar serta dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka, data, dan atau simbol matematik, melatih seseorang agar dapat berpikir kritis, rasional, dan sistematis dalam menyelesaikan dan mengambil keputusan dari suatu permasalahan (Arifatin et al., 2023).

Adapun faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kompetensi literasi dan numerasi di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk, disebabkan minimnya akses terhadap bahan bacaan yang variatif, rendahnya kebiasaan membaca, serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional (Suparya et al., 2022). Selain itu, keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kendala tambahan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yang inklusiv dan berkemajuan (Astuti & Susilowati, 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai studi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Menurut Ramadhan dan Hindun, (2023)), penggunaan strategi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Selain itu, Sholeh dan Efendi, (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi akademik. Dalam konteks yang sama Muhartini *et al.*, (2023) juga menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis kontekstual dapat membantu siswa dalam mengaitkan konsep akademik dengan kehidupan nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi literasi dan numerasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk bertujuan untuk: (1) Meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui program membaca mandiri, pelatihan menulis kreatif, dan revitalisasi perpustakaan. (2) Memperkuat kemampuan numerasi siswa dengan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif dan penerapan teknologi. (3) Mendorong keterlibatan aktif guru dan siswa dalam pembelajaran inovatif berbasis proyek. (4) Meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui pendekatan berbasis teknologi dan kolaboratif. Dengan implementasi program ini, diharapkan siswa SMP Muhammadiyah 6 Pucuk dapat meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi mereka secara signifikan, sejalan dengan standar kompetensi pendidikan nasional yang telah ditetapkan (Umar & Safi, 2023).

## 2. METODE

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk melibatkan 74 siswa sebagai partisipan utama. Siswa yang terlibat berasal dari berbagai tingkatan kelas, dengan proporsi yang seimbang antara laki-laki dan perempuan. Keterlibatan siswa tersebut mencerminkan keberagaman tingkat literasi dan numerasi mereka sebelum program dimulai. Terdapat 5 orang Mahasiswa sebagai peserta program, Kampus Mengajar di SMP Muhammadiyah Pucuk. Sebelum ditetapkan menjadi peserta KM 8, mahasiswa diwajibkan melewati serangkaian proses seleksi yang diselenggarakan oleh Kemendikbud Ristek untuk menjadi peserta kampus mengajar Angkatan 8. Proses seleksi diawali dengan tahap seleksi administrasi, yaitu penyesuaian data pendaftar dengan kelengkapan dan kesesuaian berkas pendaftaran sesuai persyaratan program. Tahap berikutnya adalah tes substansi yang dilaksanakan secara daring, mencakup tes literasi, numerasi, survei kebhinekaan, dan penilaian VCAT (*Value Clarification Assessment Test*) sebagai instrumen evaluasi calon peserta. Setelah melalui proses tersebut, penetapan kelulusan peserta dilakukan oleh Ditjen Diktiristek Kemendikbud Ristek, dan hasilnya diumumkan melalui akun pendaftar di laman resmi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Kedua, tahap pra penugasan. Bagi peserta mahasiswa maupun Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah terpilih dan diklasifikasikan berdasarkan sekolah penugasan akan menerima pembekalan secara daring sebagai tahap persiapan mulai dari tanggal 26 Agustus hingga 02 September 2024. Setelah pembekalan, mahasiswa mengikuti pelepasan secara online serentak nasional oleh Kepala Program Kampus Mengajar pada tanggal 03 September 2024 dan pelepasan secara offline oleh Kepala Dinas Pendidikan Lamongan pada tanggal 11 September 2024. Pada tahap ini juga dilakukan pelepasan oleh DPL kepada sekolah penugasan yaitu SMP Muhammadiyah 6 Pucuk serta melaksanakan observasi untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa bersama pihak sekolah merancang rencana aksi kolaborasi yang mencakup berbagai program yang akan dijalankan selama masa penugasan. Rencana aksi kolaborasi ini disusun secara partisipatif dengan mempertimbangkan masukan dari seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, kepala sekolah, dan siswa.

Ketiga, tahap penugasan. Pada tersebut, merupakan implementasi rencana aksi kolaborasi yang telah disusun dan disetujui pada hasil FKKS II. Beberapa program utama yang dilaksanakan antara lain revitalisasi perpustakaan, *numeracy of champions*, pelatihan canva, dan perubahan iklim serta program perkembangan moral. Pelaksanaan program ini dilakukan secara kolaboratif antara mahasiswa, guru, dan siswa dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan inovatif. Selama pelaksanaan program, mahasiswa juga melakukan monitoring dan evaluasi untuk memastikan efektivitas program dan mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. Evaluasi dilakukan secara berkala dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, termasuk siswa, guru, kepala sekolah, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL).

Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah program diterapkan. Indikator keberhasilan meliputi: (1) Meningkatkan Minat Baca, yaitu diukur berdasarkan jumlah kunjungan perpustakaan, jumlah buku yang dibaca siswa, serta hasil angket mengenai motivasi membaca. (2) Peningkatan Kemampuan Numerasi, diukur berdasarkan skor pre-test dan post-test yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep literasi dan numerasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan abad 21 menjadi fokus utama pendidikan Indonesia saat ini, Salah satu aspek dari keterampilan abad 21 yang sangat perlu dikembangkan adalah keterampilan literasi dan numerasi. Menurut hasil PISA yang dirilis oleh OECD pada tahun 2018, tingkat literasi numerasi Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi di Indonesia masih sangat rendah. Dalam mengatasi hal tersebut,

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyelenggarakan program kampus mengajar. Program ini berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Implementasi program kampus mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

### 3.1. Realisasi Kegiatan Literasi

#### 3.1.1. Revitalisasi perpustakaan

Revitalisasi perpustakaan merupakan upaya untuk menghidupkan kembali fungsi dan peran perpustakaan agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk. Peran mahasiswa pada kegiatan revitalisasi I perpustakaan membersihkan ruang dan halaman perpustakaan, menata penempatan rak buku, mengeluarkan barang-barang yang tidak terpakai dari dalam perpustakaan dan merapikan penataan koleksi buku yang berantakan. Sedangkan pada revitalisasi II, mahasiswa berfokus pada penyempurnaan koleksi buku dan pengelolaan penataan buku agar lebih terorganisir dan tertata. Pada tahap ini, dilakukan penyortiran buku layak pakai dan tidak layak. Buku-buku yang dianggap tidak layak dikeluarkan dari koleksi dan diganti dengan buku baru yang lebih sesuai.



Gambar 1. Revitalisasi Perpustakaan

#### 3.1.2. *One month one book*

Kegiatan *one month one book* adalah program yang dirancang untuk mendorong minat peserta didik untuk. Program ini merupakan rangkaian dari program kamis sabtu literasi. Dimana dari kegiatan tersebut peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan satu buku bacaan yang telah diberikan dalam satu bulan dan menukarkan buku yang telah dibaca dengan buku baru dari perpustakaan. Program ini juga sebagai salah satu program kolaborasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tim mahasiswa, karena apabila peserta didik berhasil menuntaskan buku bacaan mereka, maka mereka akan diminta untuk meresume isi buku bacaan tersebut sesuai dengan pemahaman yang mereka peroleh dari kegiatan literasi. Nantinya hasil resume tersebut akan disetorkan ke tim mahasiswa dan akan disampaikan ke guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. *One Month One Book*

#### 3.1.3. Pelatihan menulis kreatif

Pelatihan menulis kreatif merupakan salah satu program yang disusun untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menulis karya sastra yang baik dan benar. Dalam program ini,

peserta didik diberikan materi dari tim mahasiswa tentang kaidah penulisan karya sastra (berupa puisi) yang sesuai pedoman, sehingga nantinya peserta didik dapat menghasilkan puisi yang baik, sesuai dengan unsur estetikanya, Setelah peserta didik memahami aturan penulisan puisi, mereka diminta untuk membuat sebuah puisi dengan tema bebas sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Tim mahasiswa tentunya memberikan dukungan kepada peserta didik selama proses pembuatan karya mereka, yakni dengan mengapresiasi kemampuan mereka serta memberikan masukan apabila masih terdapat kesalahan penulisan. Hasil puisi karya peserta didik akan dihimpun tim mahasiswa dan guru, yang nantinya akan dipajang di madding sekolah secara bertahap.



Gambar 3. Pelatihan Menulis Kreatif

### 3.2. Realisasi Kegiatan Numerasi

#### 3.2.1. Ular tangga

Ular tangga numerasi merupakan inovasi kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kemampuan numerasi siswa sekaligus mempererat kedekatan antara peserta didik. Kegiatan ini dirancang untuk mengisi mata pelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, pada ular tangga numerasi peserta akan dihadapkan pada soal-soal matematika dan tantangan lainnya yang harus dijawab agar dapat melanjutkan langkah. Ketika dadu dilempar, pemain akan maju sesuai jumlah mata dadu. Jika berhenti di kotak yang bergambar "ular", pemain akan turun ke bawah. Sebaliknya, jika berhenti di kotak yang bergambar "tangga", pemain akan naik ke atas. Pada beberapa kotak akan disiapkan kartu soal numerasi maupun sebuah perintah. Agar semakin menarik, maka di setiap sisi dadu ular tangga terdapat tulisan interaktif yang menunjukkan angka mata dadu, misalnya  $2^2$  maka menunjukkan mata dadu 4, dan  $\sqrt{25}$  menunjukkan mata dadu 5.

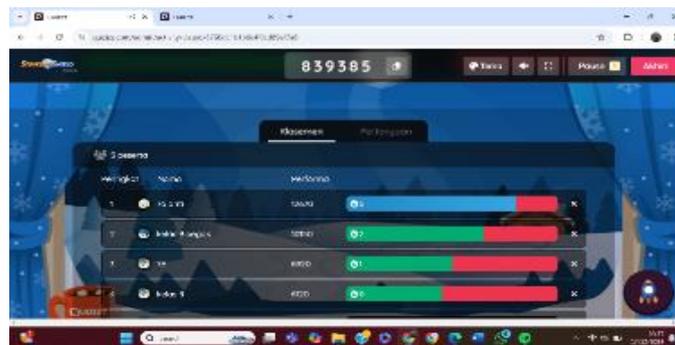
Permainan ini tidak hanya melatih keterampilan berhitung, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan soal kontekstual. Setiap kartu soal numerasi dirancang dengan variasi tingkat kesulitan, mulai dari operasi dasar matematika hingga pemecahan masalah sehari-hari, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan konsep numerasi secara nyata. Selain itu, penggunaan simbol matematika pada dadu (seperti  $\sqrt{25}$  atau  $2^2$ ) melatih kecepatan analisis bilangan dan pemahaman konsep matematika secara intuitif.



Gambar 4. Ular Tangga Numerasi

### 3.2.2. Numeracy of champion

*Numeracy of champion* merupakan salah satu program inovatif yang disusun oleh tim mahasiswa untuk menguatkan kemampuan numerasi peserta didik dengan mengadaptasi konsep *Class of Champions* dari Ruangguru, melalui pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Kegiatan *Numeracy of champion* juga merupakan rangkaian dari program festival literasi dan numerasi camp, dimana program ini dilaksanakan untuk mengisi jam kosong setelah peserta didik melaksanakan PTS. Dalam pelaksanaan *Numeracy of champion*, setiap kelas diwajibkan untuk mengirimkan 3 perwakilannya. Mereka disajikan 20 soal matematika melalui quiz dan web ruangguru. Output dari kegiatan ini adalah peserta didik mampu menyelesaikan soal numerasi dengan lebih percaya diri juga dapat membangun motivasi peserta didik untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Program dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa bosan dan ketika kegiatan berakhir diberikan reward kepada para peserta.



Gambar 5. Numeracy of Champion

### 3.3. Realisasi Kegiatan Transformasi Digital Untuk Pembelajaran (Adaptasi Teknologi)

#### 3.3.1. Pelatihan canva

Tujuan utama program ini dirancang adalah untuk memanfaatkan penggunaan *chromebook* sekolah untuk menghasilkan sebuah karya serta untuk meningkatkan keterampilan desain grafis peserta didik sebagai persiapan mereka dalam menghadapi kebutuhan visual di era digital. Dalam pelatihan ini, mahasiswa akan menjelaskan cara menggunakan berbagai fitur canva, mulai dari pemilihan template, penambahan teks, hingga pengeditan gambar.

Dengan pendekatan praktis, peserta didik diberikan kesempatan untuk langsung berkreasi, membuat poster dengan tema 3 dosa besar Pendidikan (Bullying, Intoleransi dan Kekerasan seksual). Poster karya siswa ini nantinya akan dipajang pada madding sekolah dan di pameran pada saat festival literasi. Dengan adanya pelatihan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan ide-ide mereka.

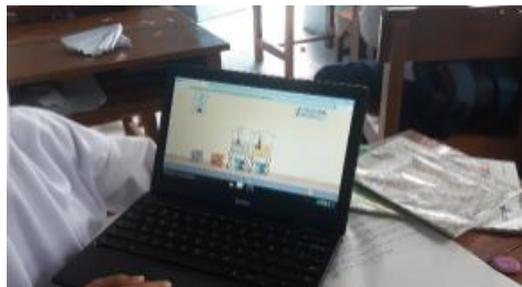


Gambar 6. Pelatihan Canva

#### 3.3.2. Pengenalan laboratorium virtual (*PhET simulation*)

Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains dan matematika melalui penggunaan simulasi interaktif dan inovatif yang berbasis teknologi.

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi *PhET Simulation* hingga penjelasan mengenai langkah-langkah dalam melakukan percobaan. Setelah penyampaian materi, siswa akan melaksanakan praktikum sesuai penjelasan. Dalam kegiatan ini, peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mencakup tujuan, prosedur, hasil, dan analisis percobaan untuk membantu siswa memahami dan menganalisis percobaan secara terstruktur. Dengan menggunakan *PhET Simulation*, siswa dapat belajar secara visual dan langsung, sehingga konsep yang dijarakan menjadi lebih mudah dipahami. Pengenalan *PhET Simulation* telah diintegrasikan dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam pembelajaran tersebut siswa diajak untuk melakukan praktikum materi kalor, di mana siswa dapat melakukan simulasi interaktif seperti memanaskan zat, mengamati perubahan suhu, serta memahami konsep perpindahan kalor.



Gambar 7. Pengenalan Laboratorium Virtual (*Phet Simulation*)

### 3.3.3. *Growing With Classroom (GWC)*

*Growing With Classroom (GWC)* merupakan program yang bertujuan untuk membekali siswa dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi. Dalam program ini, siswa diajarkan cara menyingkronkan *email* di perangkat masing-masing sehingga dapat terhubung langsung dengan *Google Classroom*. Hal tersebut membantu siswa dalam mengakses materi pembelajaran, tugas, rencana kegiatan sebelum pembelajaran berlangsung. Melalui aplikasi *Google Classroom*, kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan siswa dapat mempersiapkan diri lebih baik dalam memahami topik yang akan dipelajari.

Dalam pelaksanaan program *GWC* siswa sudah bisa bergabung ke kelas dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Selain itu, siswa juga sudah mampu berkomunikasi maupun memanfaatkan fitur *classroom* dengan baik. Kendala yang dialami dalam pelaksanaan program ini yaitu terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan mengakses kelas dan mengabaikan informasi yang telah diunggah di *Google Classroom*.



Gambar 8. Pengenalan website "*Growing with Classroom (GWC)*" sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila

## 3.4. Realisasi Kegiatan Pengembangan Karakter Siswa

### 3.4.1. Sosialisasi 3 dosa besar Pendidikan

Sosialisasi 3 dosa besar Pendidikan mencakup perundungan (*bullying*), kekerasan seksual, dan intoleransi yang terjadi di lingkungan sekolah. Tujuan dari sosialisasi ini adalah

untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman akan pentingnya pencegahan 3 masalah serius tersebut di lingkungan sekolah. Program ini melibatkan berbagai komponen sekolah seperti guru, siswa, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan inklusif. Melalui sosialisasi ini, diharapkan seluruh komponen sekolah dapat berperan aktif dalam mencegah dan menangani masalah-masalah tersebut. Program sosialisasi 3 dosa besar pendidikan dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS). Dalam kegiatan tersebut telah dibentuk struktur kepengurusan dalam pencegahan 3 dosa besar pendidikan di lingkungan SMP Muhammadiyah 6 Pucuk. Kendala yang dialami selama pelaksanaan program ini adalah terdapat kemunduran jam sehingga ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana seperti tepuk anti *bullying* dan beberapa *ice breaking*.



Gambar 9. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan

#### 3.4.2. Sosialisasi PPKSP

Sosialisasi PPKSP merupakan kegiatan menyebarluaskan informasi dan pemahaman tentang pencegahan dan penanganan kekerasan di lingkungan sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam mencegah serta menangani kasus kekerasan di lingkungan pendidikan. Program ini melibatkan berbagai elemen seperti guru, siswa, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan bebas dari segala bentuk kekerasan.

Program sosialisasi PPKSP telah dilaksanakan untuk seluruh guru SMP Muhammadiyah 6 Pucuk. Melalui kegiatan tersebut, bapak/Ibu guru telah mendapatkan pemahaman sebagai bekal untuk menangani kasus kekerasan di sekolah dan telah dibentuk struktur kepengurusannya. Kendala yang dialami selama pelaksanaan program ini yaitu adanya sedikit miskomunikasi antara guru dengan tim mahasiswa sehingga perlunya komunikasi secara efektif antara keduanya yang menyebabkan guru yang hadir dalam kegiatan ini sedikit.



Gambar 10. Sosialisasi PPKSP

#### 3.4.3. Festival literasi dan numerasi camp

Festival Literasi dan Numerasi Camp melibatkan siswa, guru, dan masyarakat, dalam upaya memperkuat keterampilan membaca, menulis, berpikir kritis, serta kemampuan berhitung dan memecahkan masalah secara menyenangkan. Selain fokus pada literasi dan numerasi, festival ini juga menampilkan berbagai pertunjukan seni dari siswa, seperti tarian tradisional, pembacaan puisi, dan pameran hasil karya siswa. Sebagai bagian dari rangkaian

kegiatan, mahasiswa turut berkolaborasi dengan ekstrakurikuler Hizbul Wathan, melaksanakan kegiatan jelajah, outbound, pentas seni, dan malam keakraban untuk mempererat kebersamaan sebelum masa penugasan berakhir. Kegiatan ini mencakup berbagai perlombaan menarik seperti *Clash of Champions*, lomba pidato, *storytelling*, dan desain poster. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya diasah kemampuan akademisnya, tetapi juga kreativitas, kepercayaan diri, dan solidaritas mereka.



Gambar 11. Festival Literasi dan Numerasi Camp

### 3.5. Realisasi Kegiatan Pelestarian Lingkungan / Mitigasi Perubahan Iklim

#### 3.5.1. Program BERHIAS (Bersih, Hijau, Asri)

Berhias merupakan akronim dari "Bersih, Hijau, dan Asri," sebuah inisiatif yang dirancang untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, hijau, dan nyaman. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada kebersihan fisik, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai kepedulian lingkungan, gotong royong, dan kerja sama. Program ini diintegrasikan dengan kegiatan Jumat Bersih yang telah menjadi tradisi di sekolah, namun dengan pendekatan yang lebih komprehensif dan berkelanjutan. Kegiatan Berhias bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan, mengembangkan karakter siswa melalui penerapan nilai-nilai kepedulian lingkungan dan kerja sama, meningkatkan kualitas lingkungan sekolah melalui upaya penghijauan dan pengelolaan sampah, serta memberikan keterampilan kepada siswa dalam pemeliharaan tanaman, khususnya tanaman obat keluarga (toga).

Komponen kegiatan Berhias meliputi tiga aspek utama. Pertama, "Bersih" yang mencakup pembersihan lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bebas dari sampah, meningkatkan kesehatan, dan kenyamanan warga sekolah. Kedua, "Hijau" yang menekankan pada upaya penghijauan dengan menanam tanaman toga (tanaman obat keluarga). Siswa diberikan pelatihan tentang jenis dan manfaat tanaman toga, serta dilibatkan secara aktif dalam proses penanaman dan perawatan, termasuk pelatihan tentang manfaat tanaman toga seperti kunyit, jahe, dan temulawak, penjadwalan perawatan tanaman secara bergilir, dan pendokumentasian pertumbuhan tanaman sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran. Ketiga, "Asri" yang mengacu pada upaya menciptakan suasana yang estetik dan nyaman setelah pembersihan lingkungan dan penanaman tanaman, dengan memastikan penyiraman rutin dan perawatan tanaman.



Gambar 12. Program BERHIAS

### 3.5.2. InfoGreen

Program InfoGreen adalah sebuah inisiatif yang menggunakan tongkat-tongkat informasi yang ditempatkan di dekat tanaman untuk memberikan pengetahuan penting, seperti nama tanaman, manfaatnya, cara perawatan, serta kontribusinya terhadap lingkungan. Selain berfungsi sebagai media informasi, InfoGreen juga menjadi alat edukasi yang menarik bagi siswa dan masyarakat dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga keanekaragaman hayati dan lingkungan. Program ini diawali dengan penghitungan jumlah tanaman yang telah ada di taman sekolah. Setelah itu, setiap kelas dibagi menjadi dua kelompok untuk merancang papan informasi InfoGreen menggunakan platform Canva. Kelompok-kelompok tersebut diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam desain dan konten, yang kemudian akan dijadwalkan secara bergantian. Setelah desain poster informasi di Canva selesai, poster-poster tersebut diunduh, dicetak, dan dilaminasi untuk menjaga kualitasnya. Poster yang telah dilaminasi kemudian direkatkan pada tongkat kayu sehingga dapat ditancapkan di dekat tanaman yang sesuai. Proses ini melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka tidak hanya menerapkan ilmu yang diperoleh selama pelatihan Canva, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap informasi yang berkaitan dengan tanaman. Dengan demikian, InfoGreen tidak hanya memperkaya wawasan siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam pelestarian lingkungan secara aktif dan kreatif. Kegiatan ini menjadi wujud nyata dari integrasi pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, dan kepedulian terhadap lingkungan.



Gambar 13. Infogreen

## 3.6. Realisasi Kegiatan Pengelolaan dan Pemanfaatan Bermutu dan Perpustakaan

### 3.6.1. *Library award*

*Library Award* adalah program apresiasi yang ditujukan kepada siswa yang aktif mengunjungi perpustakaan dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara optimal. Program ini dirancang untuk memberikan penghargaan atas kontribusi individu dalam mendukung kemajuan perpustakaan. Tujuan utama dari *Library Award* adalah meningkatkan minat baca siswa sekaligus menjadikan perpustakaan sebagai pusat literasi dan kegiatan sekolah.

Data untuk penilaian penghargaan diperoleh melalui absensi siswa yang berkunjung ke perpustakaan, terutama dalam kategori membaca. Tim mahasiswa terlebih dahulu memberikan sosialisasi kepada setiap kelas satu minggu sebelum perpustakaan mulai beroperasi. Dalam sosialisasi tersebut, dijelaskan bahwa setiap siswa yang mengunjungi perpustakaan wajib mengisi absensi. Data ini tidak hanya digunakan untuk menentukan penerima penghargaan, tetapi juga sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat kunjungan siswa ke perpustakaan setelah diadakannya revitalisasi perpustakaan. Tim mahasiswa juga menetapkan berbagai kategori kegiatan yang dapat dilakukan di perpustakaan, seperti membaca buku, meminjam dan mengembalikan buku, mengikuti bimbingan olimpiade, dan kegiatan lainnya. Untuk kategori membaca, siswa yang paling sering memilih aktivitas ini akan menerima penghargaan berupa "reward". Namun, demi menjaga keadilan dan menghindari potensi kecurangan, informasi mengenai penghargaan khusus untuk kategori membaca tidak diberitahukan kepada siswa.



Gambar 14. Library Award

### 3.6.2. Digitalisasi perpustakaan

Digitalisasi perpustakaan merupakan program kerja yang fokus pada pengelolaan dan pemanfaatan buku bacaan bermutu perpustakaan. Dalam implementasinya, mahasiswa melakukan pencatatan seluruh data yang berkaitan dengan buku-buku di perpustakaan, seperti rincian buku, data peminjaman, dan jumlah pengunjung. Namun, sistem ini masih menggunakan bantuan *microsoft excel*, sehingga sistem belum canggih. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah pencatatan dan pengelolaan informasi, meskipun masih dalam tahap yang lebih sederhana dengan perangkat yang mudah diakses.



Gambar 15. Digitalisasi Perpustakaan

## 3.7. Pengelolaan dan Pemanfaatan Pojok Baca

### 3.7.1. Mading litnum (literasi dan numerasi)

Dalam kegiatan ini mahasiswa membuat sebuah mading dari barang-barang yang tidak digunakan, yang dimana bahan utamanya yaitu peta dunia yang sudah tidak terpakai karena sudah usang. Dengan memperbaiki dan penyesuaian yang cukup. Akan menjadi sebuah mading yang dimana akan dipasang dalam perpustakaan, serta menjadi sebagai wadah siswa untuk menuangkan karya-karya seperti poster, cerita pendek, kalimat motivasi, dan informasi seputar perpustakaan.



Gambar 16. Mading Litnum

### 3.7.2. Open donasi buku

Program ini bertujuan untuk memperkaya koleksi perpustakaan sekolah dengan buku fiksi dan nonfiksi, terutama buku-buku terbaru yang lebih relevan dengan perkembangan

zaman, menggantikan koleksi lama yang sebagian besar terbit antara tahun 1990–2010. Melalui inisiatif ini, masyarakat diajak berkontribusi dengan menyumbangkan buku baru atau buku bekas layak baca yang dapat disalurkan langsung ke sekolah atau titik pengumpulan tertentu. Output dari program ini tidak hanya meningkatkan ketersediaan buku, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara sekolah dan masyarakat dalam mendukung literasi siswa.



Gambar 17. *Open* Donasi Buku

### 3.8. Realisasi Kegiatan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)

#### 3.8.1. Penjelajah fenomena fisika

Program penjelajahan fisika dirancang untuk menggabungkan pembelajaran fisika dengan pemanfaatan teknologi digital. Dalam kegiatan ini, siswa diajak menjelajahi internet untuk mengidentifikasi fenomena fisika yang terjadi di sekitar mereka. Setelah menemukan fenomena tersebut, mereka mengumpulkan data berupa gambar, video, dan penjelasan ilmiah dari sumber yang kredibel.

Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi poster animasi (motion poster) menggunakan Canva, menggabungkan elemen visual dan animasi untuk menyampaikan konsep fisika secara menarik dan interaktif. Kegiatan ini tidak hanya membantu siswa memahami penerapan fisika dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital, kreativitas, serta kemampuan komunikasi visual. Poster-poster hasil karya siswa dapat dipamerkan di kelas atau dalam acara sekolah sebagai sumber inspirasi bagi siswa lainnya.



Gambar 18. Penjelajah Fonomena Fisika

#### 3.8.2. Projek seni dan budaya

Proyek seni budaya ini dirancang untuk mengasah kreativitas dan keterampilan seni siswa melalui pelatihan tari dan musik. Dalam program ini, mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 akan mendampingi siswa, memberikan bimbingan serta dukungan langsung selama sesi latihan. Siswa akan diajarkan tarian tradisional, bermain alat musik seperti angklung, piano, dan gitar. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu istirahat atau saat tidak ada jam pelajaran, sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu luang dengan aktivitas yang positif dan menyenangkan. Program ini bertujuan untuk mempererat hubungan antara siswa dan mahasiswa, sekaligus memberikan pengalaman berharga dalam memahami serta melestarikan seni budaya Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi persiapan menuju gelaran festival litnum.



Gambar 20. Projek Seni dan Budaya

Hasil dari Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi dan numerasi siswa. Salah satu indikator keberhasilan utama adalah peningkatan jumlah kunjungan ke perpustakaan sebelum dan setelah program diterapkan, secara terperinci dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Kunjungan Siswa Sebelum dan Sesudah Program KM 8

| No | Indikator   | Sebelum Program | Setelah Program | Persentase Peningkatan |
|----|---|-----------------|-----------------|------------------------|
| 1  | Jumlah siswa yang mengunjungi perpustakaan secara rutin | 25 siswa        | 74 siswa        | 196%                   |
| 2  | Rata-rata jumlah buku yang dipinjam per minggu          | 15 buku         | 58 buku         | 286%                   |
| 3  | Persentase siswa yang mencapai tingkat literasi memadai | 25%             | 68%             | 172%                   |
| 4  | Persentase siswa dengan pemahaman numerasi yang baik    | 30%             | 72%             | 140%                   |

Berdasarkan data pada tabel 1, diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam minat baca siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan jumlah siswa yang secara rutin mengunjungi perpustakaan dari 25 siswa menjadi 74 siswa. Selain itu, jumlah rata-rata buku yang dipinjam per minggu mengalami kenaikan drastis dari 15 buku menjadi 58 buku. Dalam aspek numerasi, persentase siswa yang mencapai tingkat literasi memadai meningkat dari 25% menjadi 68%, sementara pemahaman numerasi siswa meningkat dari 30% menjadi 72%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif berbasis proyek dan penggunaan teknologi dalam program ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kompetensi akademik siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan literasi digital mampu meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam memahami materi akademik (Sela & Dinatha, 2024; Rezky et al., 2022) Dengan adanya pendekatan berbasis kolaborasi dan inovasi, diharapkan upaya peningkatan kualitas pendidikan di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk dapat terus berlanjut secara berkelanjutan.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Muhammadiyah 6 Pucuk menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, guru, dan lingkungan sekolah. Dari sisi siswa, terjadi peningkatan minat baca dan pemahaman numerasi yang lebih baik, yang ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah kunjungan perpustakaan dan skor evaluasi akademik. Dari sisi guru, program ini membantu para guru dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif berbasis proyek dan teknologi, yang dapat terus diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui feedback dari siswa dan guru. Siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, guru menyatakan bahwa program ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperkaya strategi pengajaran mereka. Untuk implementasi ke depan, program ini memiliki potensi untuk diperluas ke sekolah

lain guna memperluas dampaknya terhadap peningkatan literasi dan numerasi di berbagai daerah. Selain itu, aspek digitalisasi dalam pembelajaran dapat lebih diperkuat dengan memperkenalkan lebih banyak platform digital interaktif yang mendukung keterlibatan siswa secara lebih aktif. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada BPMP Jawa Timur, Dinas Pendidikan Kabupaten Lamongan, Koordinator PT, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala Sekolah, Guru Pamong, serta seluruh komunitas sekolah atas dukungan dan kerja sama dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Kolaborasi yang terjalin telah memberikan kesempatan untuk berbagi ilmu, inovasi, dan pengalaman berharga, sekaligus mendukung tercapainya tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Semoga program ini membawa manfaat berkelanjutan bagi dunia pendidikan dan menjadi awal dari sinergi yang lebih baik di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifatin, F. W., Nada, N. A., Luthfiyah, M., & Sari, M. N. (2023). Peningkatan Literasi dengan Upaya One Day One Page di SMP Ahmad Yani Sukorame Lamongan Jawa Timur. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 419–426. <https://doi.org/10.54082/jamsi.675>
- Astuti, G. P., & Susilowati, T. (2022). Pelaksanaan Literasi dan Numerasi Melalui Asistensi Mengajar di SD Negeri Trombol 1 Kecamatan Mondokan Kabupaten Sragen. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 977–984. <https://doi.org/10.54082/jamsi.354>
- Datunsolang, R., Sidik, F., & Erwinsyah, A. (2021). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (Directory Of Elementary Education Journal)*, 2(2), 181–197.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Lathifah, Z. K., Fauziah, R. S. P., Kholik, A., Aminulloh, M., Utami, I. I. S., Efendi, I., & Gunadi, G. (2022). Pendampingan penguatan pendidikan karakter di Sekolah Dasar berorientasi pelajar pancasila. *Warta LPM*, 164–174.
- Mahmudah, F. N., & Putra, E. C. S. (2021). Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4.0. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 43–53.
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Mayasari, H., & Br. Ginting, A. A. (2023). Analisis Sikap Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Fisika di SMA. *Schrödinger: Journal of Physics Education*, 3(4), 82–85. <https://doi.org/10.37251/sjpe.v3i4.513>
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77. [https://doi.org/\[Tambahkan DOI jika tersedia\]](https://doi.org/[Tambahkan DOI jika tersedia])
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. [https://doi.org/\[Tambahkan DOI jika tersedia\]](https://doi.org/[Tambahkan DOI jika tersedia])
- Rezky, M., Hidayanto, E., & Parta, I. N. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Konteks Sosial Budaya Pada Topik Geometri Jenjang SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1548. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4879>

- Sela, M. P. W., & Dinatha, N. M. (2024). Strategi Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V Di SDK Majamere. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, 2(1), 254–267. <https://doi.org/10.38048/jcmp.v2i1.3393>
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126. [https://doi.org/\[Tambahkan DOI jika tersedia\]](https://doi.org/[Tambahkan DOI jika tersedia])
- Suparya, I. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Rendahnya literasi sains: faktor penyebab dan alternatif solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153–166.
- Suyitno. (2024). Implementasi Kolaborasi Melalui Program Kampus Mengajar 6 Sebagai Inisiatif Peningkatan Literasi dan Numerasi di UPT SDN 67 dan UPT SDN 263 Gresik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1954–1970. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3108>
- Umar, M., & Safi, A. (2023). Do green finance and innovation matter for environmental protection? A case of OECD economies. *Energy Economics*, 119, 106560. <https://doi.org/10.1016/j.eneco.2023.106560>

## Halaman Ini Dikосongkan