



## Mewujudkan Generasi Cerdas: Implementasi Kampus Mengajar untuk Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Digitalisasi di SMPN 3 Gerung

Nur Asmita Purnamasari<sup>1</sup>, Ni Ketut Anggriani<sup>2</sup>, Ahmad Sahnan<sup>3</sup>, Ari Wardana<sup>4</sup>, Hulfiana<sup>5</sup>,  
Nauval Waraqoh Dwinata<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Statistika, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Fisika, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia

<sup>4</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

<sup>5</sup> Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AMM, Indonesia

<sup>6</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Bumigora, Indonesia

\*Corresponding author : [asmitapurnamasari@unram.ac.id](mailto:asmitapurnamasari@unram.ac.id)

**Abstract.** *The Kampus Mengajar Program is an initiative by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek) aimed at improving the quality of education in Indonesia, particularly in schools facing challenges in literacy, numeracy, and digitalization. SMPN 3 Gerung is one of the target schools of the Kampus Mengajar Batch 7 Program, where issues such as low reading interest, lack of understanding of numeracy concepts, and limited use of technology in learning were identified. The objective of this community engagement is to enhance students' literacy, numeracy, and digital adaptation skills through various intervention programs designed and implemented by Kampus Mengajar students. The method employed includes school needs assessment, solution-based program design, phased implementation, and evaluation to measure program effectiveness. The literacy program consists of 15-minute reading sessions before lessons, a reading corner, and a literacy clinic. The numeracy program includes a numeracy-rich environment and educational games such as the snake and ladder game and puzzles. Meanwhile, the digital adaptation program encompasses Canva training and the use of digital educational media. The results of this program indicate an improvement in students' literacy and numeracy skills, as evidenced by increased pre-test and post-test scores. Additionally, students' ability to utilize technology for learning has significantly improved. Thus, this program has positively contributed to enhancing the quality of education at SMPN 3 Gerung and can serve as a model for similar community engagement initiatives in other schools facing comparable challenges.*

**Keywords:** *Kampus Mengajar; Literacy; Numeracy; Digitalization, Education*

**Abstrak.** Program Kampus Mengajar merupakan salah satu inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah yang masih menghadapi berbagai tantangan dalam hal literasi, numerasi, dan digitalisasi. SMPN 3 Gerung menjadi salah satu sekolah sasaran Program Kampus Mengajar Angkatan 7, di mana masih ditemukan permasalahan seperti rendahnya minat baca siswa, kurangnya pemahaman konsep numerasi, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, dan digitalisasi siswa melalui berbagai program intervensi yang dirancang dan diimplementasikan oleh mahasiswa Kampus Mengajar. Metode yang digunakan meliputi observasi dan analisis kebutuhan sekolah, perancangan program berbasis solusi, pelaksanaan program secara bertahap, serta evaluasi untuk mengukur efektivitas program yang telah dijalankan. Program literasi yang diterapkan meliputi kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran, pojok baca, dan klinik literasi. Program numerasi dikembangkan melalui lingkungan kaya numerasi serta permainan edukatif seperti game ular tangga dan puzzle. Sementara itu, program digitalisasi mencakup pelatihan Canva dan pemanfaatan media edukatif berbasis digital. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek literasi dan numerasi siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor pre-test dan post-test. Selain itu, keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran juga meningkat. Dengan demikian, program ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SMPN 3 Gerung dan dapat dijadikan sebagai model pengabdian bagi sekolah lainnya yang memiliki tantangan serupa.

**Kata Kunci:** Kampus Mengajar; Literasi; Numerasi; Digitalisasi; Pendidikan

**DOI :** <https://doi.org/10.29303/sinonim.v1i2.6325>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Namun, masih terdapat tantangan dalam implementasi pembelajaran di berbagai sekolah di Indonesia, terutama dalam aspek literasi, numerasi, dan digitalisasi. Berdasarkan laporan dari Kemendikbudristek (2023), Indeks Literasi Nasional masih tergolong rendah, dengan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dan menerapkan konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, adopsi teknologi dalam pembelajaran di berbagai sekolah, khususnya di daerah non-perkotaan, masih terbatas akibat minimnya sarana dan prasarana pendukung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya akses terhadap bahan bacaan, kurangnya metode pengajaran interaktif, dan minimnya pemanfaatan teknologi digital berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa (Purnamasari et al., 2024). Studi lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami konsep literasi dan numerasi (Wijayanti & Pramono, 2020).

SMPN 3 Gerung merupakan salah satu sekolah yang menjadi sasaran Program Kampus Mengajar Angkatan 7. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar, ditemukan beberapa permasalahan utama, antara lain rendahnya minat baca siswa akibat keterbatasan koleksi buku dan program literasi yang kurang variatif, kesulitan siswa dalam memahami konsep numerasi karena metode pembelajaran yang masih konvensional, serta keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, Program Kampus Mengajar dirancang untuk memberikan intervensi berbasis solusi guna meningkatkan literasi, numerasi, dan digitalisasi di SMPN 3 Gerung. Program ini terdiri dari berbagai kegiatan, seperti membaca 15 menit sebelum pelajaran, pojok baca, klinik literasi, permainan edukatif untuk numerasi, serta pelatihan digital berbasis Canva dan media edukasi interaktif. Pelaksanaan program dilakukan melalui tahapan observasi kebutuhan sekolah, perancangan program berbasis kebutuhan siswa dan guru, implementasi program, serta evaluasi guna mengukur efektivitas intervensi yang telah dilakukan.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMPN 3 Gerung melalui penguatan keterampilan literasi, numerasi, dan digitalisasi. Diharapkan, dengan adanya intervensi ini, siswa dapat lebih aktif dalam membaca dan memahami teks, menguasai konsep numerasi dengan lebih baik, serta terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Artikel ini akan membahas secara sistematis proses pelaksanaan program, hasil yang diperoleh, serta rekomendasi untuk keberlanjutan program serupa di sekolah lain.

## METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini mengacu pada pendekatan **kolaboratif dan partisipatif**, di mana mahasiswa Kampus Mengajar bekerja sama dengan pihak sekolah, guru, dan siswa untuk merancang dan mengimplementasikan berbagai program intervensi berbasis kebutuhan sekolah. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan literasi, numerasi, dan digitalisasi di SMPN 3 Gerung melalui berbagai strategi yang telah teruji dalam literatur akademik.

## 1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memahami dasar teori mengenai peningkatan literasi, numerasi, serta digitalisasi dalam konteks pendidikan di Indonesia. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peningkatan literasi dan numerasi memerlukan pendekatan **interaktif dan berbasis lingkungan belajar yang kondusif** (Purnamasari et al., 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektivitas pengajaran guru (Wijayanti & Pramono, 2020). Oleh karena itu, strategi dalam program ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan berbasis teknologi dan aktivitas partisipatif.

## 2. Prosedur Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis dan bertahap, yaitu:

### a. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Observasi awal dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi sekolah, kebutuhan siswa, dan tantangan utama dalam pembelajaran literasi, numerasi, dan digitalisasi. Proses ini mencakup:

- **Wawancara dengan guru dan kepala sekolah** untuk memahami kendala yang dihadapi dalam pembelajaran.
- **Survei kepada siswa** mengenai minat baca, pemahaman numerasi, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- **Dokumentasi kondisi fasilitas sekolah**, seperti perpustakaan, ruang komputer, dan media pembelajaran berbasis digital.

### b. Perancangan Program Berbasis Solusi

Berdasarkan hasil observasi, disusun **Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)** yang mencakup berbagai kegiatan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Program yang dirancang meliputi:

- **Literasi:** Membaca 15 menit sebelum pelajaran, pojok baca, dan klinik literasi.
- **Numerasi:** Game edukatif seperti ular tangga numerasi dan puzzle matematika.
- **Digitalisasi:** Pelatihan Canva dan penggunaan media edukatif berbasis teknologi.

### c. Implementasi Program

Pelaksanaan program dilakukan dengan pendekatan **partisipatif**, di mana mahasiswa Kampus Mengajar bertindak sebagai fasilitator, sedangkan guru dan siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan. Teknik yang digunakan dalam pelaksanaan program meliputi:

- **Pendekatan *Learning by Doing***, di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan membaca, berhitung, dan menggunakan media digital dalam pembelajaran.
- **Strategi *Blended Learning***, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan sumber daya digital untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- **Metode *Cooperative Learning***, yaitu pembelajaran berbasis kerja sama kelompok dalam kegiatan literasi dan numerasi untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kritis siswa (Slavin, 2018).

### d. Evaluasi dan Refleksi Program

Untuk mengukur efektivitas program yang telah dijalankan, dilakukan evaluasi melalui dua metode utama:

#### 1. Asesmen Pre-test dan Post-test

- Digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sebelum dan setelah implementasi program.
  - Hasil pre-test menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa, sedangkan post-test mengukur peningkatan yang dicapai setelah intervensi.
2. **Diskusi dan Refleksi Bersama Guru dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)**
- Guru dan mahasiswa Kampus Mengajar mengevaluasi keberhasilan program dan kendala yang dihadapi selama implementasi.
  - Rekomendasi dikembangkan untuk penyempurnaan program di masa mendatang agar dapat diterapkan di sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa.

Metode pengabdian ini berbasis pada pendekatan **kolaboratif, partisipatif, dan berbasis data**, yang menggabungkan teori pendidikan dengan praktik di lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan keterampilan digital siswa di SMPN 3 Gerung. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan dari pihak sekolah dan komunitas pendidikan, program ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih luas di sekolah lain yang memiliki tantangan serupa.

#### **PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan program Kampus Mengajar di SMPN 3 Gerung dilakukan dalam beberapa tahap utama, yakni **persiapan, implementasi, dan evaluasi**. Setiap tahap dirancang agar dapat memberikan dampak optimal terhadap peningkatan literasi, numerasi, dan digitalisasi siswa.

##### **a. Persiapan Program**

Tahap persiapan dimulai dengan observasi dan identifikasi kebutuhan sekolah, yang melibatkan koordinasi dengan kepala sekolah, guru, dan siswa. Beberapa permasalahan utama yang ditemukan meliputi:

- **Literasi:** Rendahnya minat baca siswa akibat kurangnya akses buku yang menarik dan keterbatasan program literasi di sekolah.
- **Numerasi:** Kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika akibat metode pembelajaran yang kurang interaktif.
- **Digitalisasi:** Keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan bagi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi ini, mahasiswa Kampus Mengajar menyusun Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) yang mencakup berbagai program yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah.

##### **b. Implementasi Program**

Program Kampus Mengajar yang diterapkan di SMPN 3 Gerung mencakup **tiga aspek utama**, yaitu literasi, numerasi, dan digitalisasi. Berikut adalah rincian pelaksanaannya:

###### **1) Program Literasi**

Program literasi bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- **Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran:** Siswa diberikan waktu 15 menit sebelum pelajaran dimulai untuk membaca buku pilihan mereka. Aktivitas ini membantu membangun kebiasaan membaca dan meningkatkan pemahaman bacaan.



**Gambar 1:** Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran

- **Pojok Baca:** Pembentukan ruang baca dengan koleksi buku yang lebih bervariasi, sehingga siswa memiliki akses terhadap bacaan yang lebih menarik dan sesuai dengan minat mereka.



**Gambar 2:** Pojok Baca

- **Klinik Literasi:** Pendampingan bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca dan menulis, dilakukan secara personal atau dalam kelompok kecil.



**Gambar 3:** Klinik Literasi

## 2) Program Numerasi

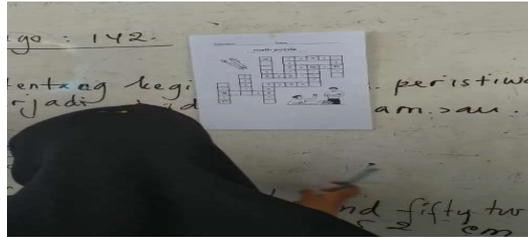
Untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa, program ini menggunakan pendekatan berbasis permainan dan lingkungan kaya numerasi. Kegiatan utama meliputi:

- **Game Ular Tangga Numerasi:** Permainan berbasis matematika yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berhitung dengan cara yang menyenangkan.



**Gambar 4:** Game Ular Tangga Numerasi

- **Puzzle Matematika:** Siswa diberikan tantangan menyusun puzzle angka dan operasi matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.



**Gambar 5:** *Puzzle Matematika*

- **Lingkungan Kaya Numerasi:** Pemasangan poster dan alat bantu visual di kelas yang berisi konsep-konsep matematika sehari-hari untuk membantu siswa lebih akrab dengan numerasi.



**Gambar 6:** Lingkungan Kaya Numerasi

### 3) Program Digitalisasi

Program ini bertujuan untuk membekali siswa dan guru dengan keterampilan dasar dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan antara lain:

- **Pelatihan Canva:** Siswa dan guru dilatih untuk menggunakan Canva dalam membuat materi presentasi, infografis, dan media pembelajaran interaktif.



**Gambar 7:** Pelatihan Canva

- **Nonton Bareng Film Edukasi:** Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai isu sosial dan pendidikan dengan menggunakan media film sebagai sarana pembelajaran.



**Gambar 8:** Nonton Bareng Film Edukasi

- **Pemanfaatan Microsoft Excel:** Guru dan siswa diberikan pelatihan dasar penggunaan Microsoft Excel untuk pengolahan data sederhana dalam kegiatan akademik.

### c. Evaluasi Program

Untuk mengukur efektivitas program, dilakukan evaluasi melalui dua metode utama:

#### 1. Asesmen Pre-test dan Post-test

- **Pre-test** dilakukan sebelum program dilaksanakan untuk mengukur tingkat literasi dan numerasi siswa.
- **Post-test** dilakukan setelah program berjalan selama beberapa bulan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa.
- Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan:
  - **Literasi meningkat dari 24% (pre-test) menjadi 33% (post-test).**
  - **Numerasi meningkat dari 18% (pre-test) menjadi 33% (post-test).**
  - Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

#### 2. Diskusi dan Refleksi Bersama Guru dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

- Guru dan mahasiswa Kampus Mengajar melakukan diskusi untuk mengevaluasi keberhasilan program.
- Beberapa kendala yang ditemukan selama implementasi program, seperti kurangnya fasilitas digital dan rendahnya partisipasi siswa pada tahap awal, menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan program di masa depan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan program Kampus Mengajar di SMPN 3 Gerung, terdapat beberapa poin penting yang dapat diambil sebagai pembelajaran:

#### 1. Peningkatan Literasi Siswa

- Program membaca 15 menit sebelum pelajaran, pojok baca, dan klinik literasi telah meningkatkan kebiasaan membaca siswa.
- Hasil post-test menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami teks bacaan dibandingkan sebelum program dilaksanakan.
- Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembiasaan membaca setiap hari dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa secara signifikan (Purnamasari et al., 2024).

#### 2. Efektivitas Pendekatan Berbasis Permainan dalam Numerasi

- Penggunaan permainan seperti ular tangga dan puzzle matematika terbukti membuat siswa lebih antusias dalam belajar numerasi.
- Strategi pembelajaran berbasis permainan telah terbukti meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik (Slavin, 2018).

### 3. Peningkatan Keterampilan Digital Guru dan Siswa

- Program pelatihan Canva dan Microsoft Excel berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi kini lebih percaya diri dalam menggunakan media digital untuk mengajar.
- Hal ini mendukung temuan Wijayanti & Pramono (2020), yang menyatakan bahwa pelatihan digital bagi tenaga pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

### 4. Tantangan dan Rekomendasi

- **Tantangan utama** yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi siswa pada tahap awal serta keterbatasan fasilitas digital di sekolah.
- **Rekomendasi untuk keberlanjutan program** meliputi:
  - Peningkatan akses terhadap bahan bacaan yang lebih bervariasi.
  - Penyediaan lebih banyak alat bantu pembelajaran numerasi.
  - Pengadaan perangkat teknologi untuk mendukung pembelajaran digital secara lebih optimal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Program Kampus Mengajar di SMPN 3 Gerung telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dalam aspek literasi, numerasi, dan digitalisasi. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, keberhasilan program ini menunjukkan bahwa dengan strategi pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara efektif. Dengan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, program ini dapat dikembangkan lebih luas dan menjadi model pengabdian yang bermanfaat bagi sekolah-sekolah lain di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan Kampus Mengajar Angkatan 7*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Purnamasari, N. A., Damayanti, P. C., Fu'adah, Y. F., Septiani, I. H., Fitri, L., & Sugiarti, E. (2024). *Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Digital Melalui Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 1 Narmada*. SINONIM, 1(1), 1-11.
- Wijayanti, A., & Pramono, D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Era 4.0*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 28(4), 307-320.
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.