

## Inovasi Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa SDN 1 Gontoran

Nur Asmita Purnamasari<sup>1\*</sup>, Hildah Dwipa Nurahma<sup>2</sup>, M. Riki Aprianto<sup>2</sup>, Nur Aulia Hidayatni<sup>2</sup>, Nurul Latifah<sup>2</sup>, Solatia Aprilia<sup>3</sup>

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

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Indonesia

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

**Abstract.** Low literacy and numeracy levels among elementary school students are a challenge in Indonesia's basic education system. The Teaching Campus Program implemented at SDN 1 Gontoran is one concrete effort to address this issue. Students participating in this program design and implement various creative learning media such as numeracy cards, smart boards, reading corners, reading cards, and educational posters. These activities are supported by a participatory and interactive approach that places students as active participants in the learning process. Pre-test and post-test results for fifth-grade students showed a significant improvement in literacy (from 24% to 73%) and numeracy (from 28% to 60%). This article presents the process of learning media innovation and its impact on improving student learning motivation and academic achievement. The addition of digital adaptation training such as Canva and Excel is also an important point to support 21st-century skills.

**Keywords:** creative media; literacy, numeracy; elementary school; digital adaptation

**Abstrak.** Rendahnya tingkat literasi dan numerasi siswa sekolah dasar merupakan tantangan dalam dunia pendidikan dasar di Indonesia. Program Kampus Mengajar yang dilaksanakan di SDN 1 Gontoran menjadi salah satu upaya konkret untuk mengatasinya. Mahasiswa yang tergabung dalam program ini merancang dan mengimplementasikan berbagai media pembelajaran kreatif seperti kartu numerasi, papan pintar, pojok baca, kartu baca, dan poster edukasi. Kegiatan ini didukung dengan pendekatan partisipatif dan interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran. Hasil pretest dan posttest pada siswa kelas 5 menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek literasi (dari 24% ke 73%) dan numerasi (dari 28% ke 60%). Artikel ini menyajikan proses inovasi media pembelajaran dan dampaknya dalam meningkatkan motivasi belajar serta capaian akademik siswa. Penambahan pelatihan adaptasi digital seperti Canva dan Excel juga menjadi poin penting untuk menunjang keterampilan abad 21.

**Kata Kunci:** adaptasi digital; literasi; media kreatif numerasi; sekolah dasar;

DOI : <https://doi.org/10.29303/sinonim.v2i1.7866>

### PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk turut serta membantu proses pembelajaran di sekolah-sekolah dasar dan menengah, terutama yang termasuk dalam kategori 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) maupun yang menghadapi tantangan pembelajaran. Mahasiswa bertugas mendampingi guru, mendesain pembelajaran kreatif, membantu administrasi sekolah, dan memperkuat kemampuan literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi siswa.

Literasi dan numerasi adalah dua kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar sebagai fondasi menuju jenjang pendidikan lebih lanjut. Namun, data menunjukkan bahwa kemampuan ini masih menjadi persoalan serius. Berdasarkan pelaksanaan Program Kampus

Mengajar di SDN 1 Gontoran, ditemukan fakta bahwa banyak siswa kelas tinggi belum lancar membaca dan mengalami kesulitan memahami soal cerita numerasi. Faktor yang berkontribusi meliputi kurangnya aktivitas membaca harian, minimnya media belajar yang menyenangkan, dan pendekatan pembelajaran yang kurang variatif. Selain itu, seperti yang juga terlihat dalam studi Purnamasari et al. (2024) di SMPN 1 Narmada, lemahnya adaptasi teknologi menjadi penghambat penting dalam pembelajaran modern.

Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Mataram melalui implementasi program berbasis media pembelajaran kreatif untuk mendorong peningkatan keterampilan literasi dan numerasi. Pendekatan ini mengacu pada temuan dari Purnamasari et al. (2025) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif dalam membangun motivasi dan keterlibatan siswa.

## METODE PENGABDIAN

Metode dalam program ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang terdiri dari tahapan observasi, perancangan, implementasi, dan evaluasi:

1. **Observasi:** Dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi kelas, perpustakaan, serta kemampuan awal siswa dalam literasi dan numerasi.
2. **Perancangan Program:** Berdasarkan temuan lapangan, disusun Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) yang mencakup enam fokus utama program: (1) Literasi, (2) Numerasi, (3) Adaptasi Teknologi, (4) Pengelolaan Buku dan Perpustakaan, (5) Pengembangan Karakter Siswa, (6) Pelestarian Lingkungan dan Program Lainnya.
3. **Implementasi Program:** Media diterapkan melalui kegiatan reguler kelas dan tambahan, termasuk lomba poster edukasi, eksperimen sains, pelatihan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer), game numerasi, permainan tradisional, adopsi pohon, serta pelatihan teknologi.
4. **Evaluasi:** Digunakan metode pretest-posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) pada siswa kelas 5 untuk mengukur dampak intervensi. Diskusi dan refleksi bersama guru pamong serta Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) turut mendukung penyempurnaan program.

## PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN 1 Gontoran menggunakan media pembelajaran kreatif. Setiap program dirancang agar menghasil dampak yang signifikan dan menunjukkan hasil sebagai berikut:

### 1. Fokus Literasi

Pada fokus literasi, Program Kampus Mengajar melaksanakan berbagai kegiatan seperti pojok baca, jadwal literasi, kartu baca, dan poster edukasi yang terbukti berhasil menumbuhkan minat siswa terhadap kegiatan membaca dan menulis. Salah satu kegiatan utama yaitu Pojok Baca, yang dirancang sebagai wadah bagi para siswa untuk mengakses berbagai buku bacaan melalui stand khusus di setiap kelas. Tujuan dari program ini adalah menyediakan sarana yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa dengan menawarkan buku dari berbagai *genre*, sekaligus menciptakan lingkungan membaca yang nyaman dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan Poster Edukasi juga diinisiasi sebagai media pembelajaran visual yang menarik. Poster ini berupa gambar berisi kata-kata motivasi yang dihias secara kreatif oleh siswa di bawah bimbingan mahasiswa Kampus

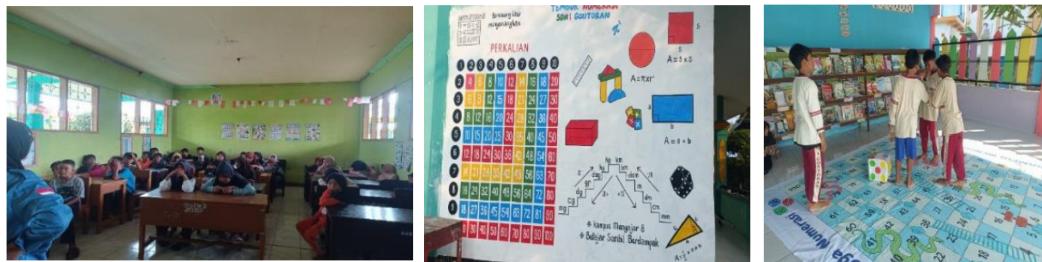
Megabar. Konten poster meliputi pengetahuan umum dan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, yang bertujuan menumbuhkan jiwa kreativitas sekaligus meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil dari pelaksanaan program ini menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian literasi siswa, dengan nilai *post test* meningkat dari 24% menjadi 73%.



Gambar 1: Kegiatan yang berfokus pada literasi

## 2. Fokus Numerasi

Pada fokus numerasi, Program Kampus Mengajar mengimplementasikan serangkaian media pembelajaran seperti kelas numerasi, kartu numerasi, tembok numerasi, dan ular tangga numerasi yang bertujuan menjadikan pelajaran matematika lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Kelas Numerasi dirancang sebagai kegiatan tambahan yang membahas baik materi numerasi yang telah diajarkan di kelas maupun materi baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, guna meningkatkan kemampuan konseptual dan pemecahan masalah siswa. Melalui kelas ini, siswa tidak hanya diajak memahami konsep angka, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis terhadap konteks soal yang disajikan. Tembok Numerasi dibuat dengan cara menggambar konsep-konsep numerasi di dinding kelas, sehingga menciptakan lingkungan belajar visual yang memudahkan siswa mengingat materi. Sementara itu, Ular Tangga Numerasi merupakan bentuk permainan edukatif yang mengadopsi permainan ular tangga tradisional, namun dimodifikasi dengan soal-soal numerasi di setiap langkah permainan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang sangat efektif dalam menjaga konsentrasi dan minat mereka dalam belajar matematika. Seluruh kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan capaian numerasi siswa secara signifikan, terlihat dari hasil postest yang meningkat dari 28% menjadi 60%.



Gambar 2: Kegiatan yang berfokus pada numerasi

## 3. Fokus Adaptasi Teknologi

Pada fokus ini, Program Kampus Mengajar melaksanakan pelatihan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) kepada siswa untuk mengenalkan platform digital ujian berbasis komputer. Dalam pelatihan ini, mahasiswa mendampingi siswa dalam memahami antarmuka ANBK, mengenali menu-menu penting, serta melakukan simulasi pelaksanaan ujian agar siswa terbiasa dengan format digital yang digunakan. Selain itu,

pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan Microsoft Excel juga diberikan kepada siswa dan guru untuk membekali mereka dengan keterampilan dasar dalam desain grafis dan pengolahan data, yang relevan untuk mendukung pembelajaran di era digital



**Gambar 3:** Kegiatan yang berfokus pada adaptasi teknologi

#### 4. Fokus Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan

Pada fokus ini, kegiatan pengelolaan dan pemberdayaan perpustakaan menjadi salah satu program yang diimplementasikan dalam Program Kampus Mengajar. Konsep kegiatan ini meliputi penataan ulang ruang perpustakaan, klasifikasi buku berdasarkan jenis dan *genre*, serta pemberian label pada masing-masing buku guna memudahkan proses pencarian dan peminjaman. Tujuan dari kegiatan ini adalah menciptakan perpustakaan yang nyaman dan menarik sebagai tempat siswa mencari ilmu maupun menghabiskan waktu dengan membaca. Selain itu, sistem peminjaman buku juga diperbarui agar lebih teratur dan terpantau. Sebagai bentuk pemberdayaan, siswa dilatih menjadi petugas literasi yang bertugas menjaga sirkulasi buku tetap aktif dan membantu pengelolaan perpustakaan sehari-hari.



**Gambar 4:** Kegiatan yang berfokus pada pengelolaan dan pemanfaatan buku bacaan

#### 5. Fokus Pengembangan Karakter Siswa

Dalam upaya menumbuhkan karakter disiplin dan kepedulian sosial pada siswa, Program Kampus Mengajar melaksanakan kegiatan aubade dan proyek P5. Kegiatan aubade menjadi salah satu bentuk pembiasaan positif, di mana siswa dilatih untuk tampil di hadapan teman-temannya dengan membacakan kutipan inspiratif, menyanyikan lagu nasional, atau menyampaikan pesan-pesan moral yang bertujuan membentuk karakter tangguh dan percaya diri. Sementara itu, proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

diwujudkan melalui kegiatan pengelolaan sampah sekolah, khususnya sampah anorganik, dengan cara memilah dan mendaur ulangnya menjadi barang-barang kerajinan atau hiasan yang menarik. Kegiatan ini bertujuan tidak hanya mengurangi jumlah sampah anorganik di lingkungan sekolah, tetapi juga melatih kreativitas siswa serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar



**Gambar 5:** Kegiatan yang berfokus pada pengembangan karakter siswa

## 6. Fokus Pelestarian Lingkungan dan Mitigasi Perubahan Iklim

Dalam rangka menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak dulu, Program Kampus Mengajar melaksanakan berbagai kegiatan seperti sosialisasi pengelolaan sampah, adopsi pohon, dan penanaman tanaman obat keluarga melalui program Apotik Hidup. Pada kegiatan adopsi pohon, setiap kelas diminta untuk membawa dan menanam satu jenis tanaman yang kemudian dirawat secara berkala oleh siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas udara di lingkungan sekolah serta membentuk rasa tanggung jawab dan keterhubungan siswa dengan alam. Sementara itu, Apotik Hidup dirancang sebagai area taman kecil yang berisi beragam tanaman obat dan tanaman hias, dengan harapan menciptakan lingkungan hijau di sekolah dan menumbuhkan kebiasaan merawat alam. Kedua kegiatan tersebut berhasil menjadi media pembelajaran kontekstual yang memperkuat karakter cinta lingkungan pada siswa.



**Gambar 6:** Kegiatan yang berfokus pada pelestarian lingkungan dan mitigasi perubahan iklim

## 7. Program Lainnya

Program lainnya yang dilaksanakan dalam Program Kampus Mengajar di SDN 1 Gontoran turut memperkaya pengalaman belajar siswa secara holistik. Pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas secara berkala menjadi salah satu bentuk evaluasi untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep literasi dan numerasi. Kegiatan ini dilakukan melalui *pre test* dan *post test* sebagai upaya mengukur capaian belajar dan efektivitas intervensi pembelajaran. Selain itu, berbagai kegiatan interaktif juga diterapkan, seperti *ice breaking* untuk mengembalikan fokus dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta mencegah kejemuhan di kelas. Permainan tradisional Indonesia diperkenalkan dan dimainkan bersama sebagai bagian dari upaya melestarikan budaya lokal sekaligus meningkatkan interaksi sosial

siswa. Pertunjukan teater drama multikultural memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui seni peran, memperkuat keterampilan komunikasi, dan mengenalkan keberagaman budaya. Tak kalah menarik, eksperimen sains sederhana berupa pembuatan es krim dilakukan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman ilmiah melalui kegiatan yang menyenangkan. Program juga dilengkapi dengan sosialisasi mengenai tiga dosa besar pendidikan diantaranya perundungan, kekerasan seksual dan intoleransi sebagai upaya membangun kesadaran moral dan karakter siswa sejak dini.



Gambar 7: Kegiatan lainnya yang mendukung program kampus mengajar

## KESIMPULAN DAN SARAN

Program Kampus Mengajar di SDN 1 Gontoran menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran kreatif yang dikombinasikan dengan adaptasi digital dan pendekatan berbasis karakter dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara signifikan. Peran aktif mahasiswa, guru, dan kepala sekolah dalam mendesain dan mengimplementasikan program sangat penting untuk keberhasilan. Untuk kesinambungan program, sekolah disarankan mengadopsi media pembelajaran kreatif dan digital ini sebagai bagian dari kurikulum harian serta menyediakan pelatihan lanjutan bagi guru.

## DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Kampus Mengajar Angkatan 8*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Purnamasari, N. A., et al. (2024). *Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Digital melalui Program Kampus Mengajar di SMPN 1 Narmada*. Jurnal SINONIM, 1(1), 1-11.

Purnamasari, N. A., et al. (2025). *Mewujudkan Generasi Cerdas: Implementasi Kampus Mengajar untuk Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Digitalisasi*. Jurnal SINONIM, 1(2), 62-69.

Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Pearson Education.

Wijayanti, A., & Pramono, D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Era 4.0*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 28(4), 307-320.