



## Upaya Peningkatan Numerasi Siswa SD Negeri Bawang 2 melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7

Bryant Candra Wijaya<sup>1\*</sup>, Darsono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Prodi Matematika, Universitas Nisantara PGRI Kediri.

\*Email Korespondensi : [bryantcandraw@gmail.com](mailto:bryantcandraw@gmail.com)

**Diterima:**  
7 Agustus 2024

**Dipresentasikan:**  
10 Agustus 2024

**Disetujui Terbit:**  
08 Oktober 2024

### ABSTRAK

Program Kampus Mengajar adalah suatu program dari Kemendikbudristek bagi mahasiswa untuk bisa berkolaborasi dan berkontribusi langsung terait pembelajaran. Program Kampus Mengajar ini berfokus pada pembelajaran terkait dengan literasi dan numerasi. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan upaya peningkatan numerasi siswa SD Negeri Bawang 2 melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bawang 2 yang terdiri dari 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pemberian soal pretes dan postes, dan analisis dokumen. Hasil dari penelitian ini adalah ketika dilakukan pretes AKM diperoleh hasil persentase 41%, kemudian ketika postes AKM hasil persentase meningkat menjadi 48%. Dari hasil pretes dan postes AKM dapat diketahui terjadi peningkatan persentase sebanyak 7%. Temuan praktis pada penelitian ini adalah dengan implementasi pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil persentase numerasi siswa. Implikasi hasil penelitian ini adalah adanya dukungan upaya peningkatan numerasi siswa kelas SD Negeri Bawang 2 melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7.

**Kata Kunci :** Numerasi, kampus mengajar, siswa kelas v.

### PENDAHULUAN

Bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, juga dikenal sebagai Program MBKM, dikendalikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program Kampus Mengajar merupakan komponennya. Kebijakan Program MBKM bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Pandemi COVID-19 telah memperparah kondisi pendidikan dan kemampuan siswa dalam beberapa tahun terakhir. Sebagian besar siswa mengalami kehilangan pembelajaran atau kehilangan pengetahuan dan keterampilan (literasi dan numerasi). Ini disebabkan oleh guru yang tidak kompeten dan kekurangan sumber daya. Tidak diragukan lagi bahwa perbaikan kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran diperlukan untuk memperbaiki kondisi dan kendala yang ada. Jika ini tidak dilakukan, kualitas siswa akan terus menurun. Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), bersama dengan programnya yang disebut Kampus Mengajar, adalah salah satu tindakan yang diambil pemerintah untuk mengatasi masalah ini (Dwi Noerbella, 2022). Melalui program kampus mengajar, siswa diberi tugas untuk membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Semua mata pelajaran yang berfokus pada literasi dan numerasi adalah bagian dari pembelajaran kampus. Selain itu, penggunaan teknologi membantu

dalam penerapan sistem pembelajaran 4.0, seperti penggunaan aplikasi dalam pembelajaran online. Selain itu, mencakup topik administrasi pembelajaran dan sekolah (Anwar, 2021).

Literasi numerasi adalah kemampuan untuk memahami dan memahami informasi kuantitatif yang ada di lingkungan siswa serta kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan literasi numerasi juga diperlukan untuk memecahkan masalah sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan matematis, baik angka maupun simbol (Patriana dkk., 2021). Literasi numerasi adalah bagian dari matematika, jadi komponen yang digunakan untuk melakukannya tidak lepas dari materi yang ada dalam matematika (Ekowati dkk., 2019). Kemampuan literasi numerasi siswa mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah. Kemampuan ini dapat ditingkatkan dengan memasukkan masalah matematika ke dalam pembelajaran yang terkait dengan situasi dunia nyata (Takaria dkk., 2022). Banyak buku matematika yang berisi soal-soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) muncul saat kurikulum 2013 diimplementasikan secara modern dan soal jenis ini secara tidak langsung menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang luar biasa (Rahmwati, 2022). Untuk membuat keputusan dan membuat kesimpulan yang tepat, siswa harus memiliki kemampuan numerik untuk memahami informasi yang didapatkan dalam bentuk grafik dan numerik (Aryani dkk., 2022).

Lari kelereng adalah jenis permainan di mana meletakkan kelereng di atas sendok dan kemudian berlari sampai ke garis finish dengan estafet. Dengan bermain permainan lari kelereng, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka, seperti mempertahankan keseimbangan, kecepatan, kekuatan, dan berhenti dengan mudah. (Veryawan Veryawan & Hasibuan, 2022). Math Playground adalah situs web yang dirancang untuk membantu siswa belajar matematika melalui berbagai permainan, teka teki, dan aktivitas numerasi yang menarik dan menyenangkan. Situs ini dapat digunakan oleh guru untuk mengajar konsep matematika seperti perhitungan, pemecahan masalah, logika, geometri, dan pembelajaran matematika (Karimah & Prastowo, 2023). Selanjutnya pembelajaran yang akan digunakan adalah PowerPoint Interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran PPT interaktif, peserta didik dapat menggunakan gaya belajar visual dan kinestetik (Armadhani & Utama, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menggunakan presentasi PowerPoint interaktif diharapkan dapat membantu guru dan siswa memperoleh literasi digital, serta pembelajaran matematika modern (Cahya dkk., 2023).

Sesuai Surat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Sekolah Dasar Negeri Bawang 2 merupakan mitra dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 tahun 2024 Dalam artikel ini akan membahas (1) Bagaimana kegiatan pembelajaran sebagai upaya peningkatan numerasi ? (2) Bagaimana peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pembelajaran yang digunakan? Berdasarkan Masalah sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran dalam upaya peningkatan

numerasi siswa. (2) Mendeskripsikan peningkatan numerasi siswa melalui pembelajaran yang digunakan.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada saat Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri Bawang 2. Alat dari penelitian ini adalah peneliti sendiri dan untuk subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Bawang 2. Pengumpulan data penelitian ini melalui Teknik observasi, Pretes dan Postes Asesmen Kemampuan Minimum (AKM) dan analisis dokumen. Observasi dilakukan pada awal penelitian untuk melihat pembelajaran dan merancang pembelajaran numerasi yang sesuai untuk siswa, kemudian diberikan soal pre tes AKM untuk mengukur Tingkat presentase numerasi siswa. Analisis dokumen digunakan untuk menganalisis hasil pre tes dan pos tes yang telah didapatkan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Minggu ke-3 bulan Februari peneliti melakukan pengenalan kepada pihak sekolah terkait akan dilaksanakannya program kampus mengajar di SD Negeri Bawang 2. Kemudian pada minggu pertama bulan Maret, peneliti melakukan observasi di SD Negeri Bawang 2, pada saat melakukan observasi peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran, sarana prasarana untuk pembelajaran, dan lingkungan sekitar SD Negeri Bawang 2. Hal ini dilakukan guna merancang program pembelajaran yang sesuai untuk peningkatan numerasi.

Untuk mengukur numerasi siswa, Kemendikbudristek melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7 ini memberikan tes berupa Asesmen Kemampuan Minimum (AKM). Asesmen Kemampuan Minimum (AKM) ini hanya dilakukan untuk kelas 5. Pada 18 maret 2024 Pre-tes AKM dilakukan guna mengukur numerasi siswa. Pre-tes ini dilakukan di Lab komputer SD Negeri Bawang 2, diperoleh hasil pretes sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Pretes Numerasi siswa kelas V melalui AKM**

<b>No</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Level Kog</b>	<b>Jumlah soal</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Jumlah siswa menjawab benar</b>	<b>Presentase siswa menjawab benar</b>
1	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).		20	26	10,7	41%

Setelah tes selesai, hasil pretes menunjukkan bahwa 41% siswa mampu menjawab dengan benar dari total 26 siswa yang mengikuti Asesmen Kemampuan Minimum (AKM). Dari perolehan hasil persentase tersebut, kemudian peneliti merancang program pembelajaran dan melakukan Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) kepada guru, berikut program pembelajaran numerasi yang telah dirancang :

### **1. Estafet Kelereng Numerasi**

Kelereng numerasi adalah pembelajaran matematika dengan alat kelereng, konsep dari pembelajaran ini adalah bermain sambil belajar dan pembelajaran ini dilakukan pada luar ruangan. Konsep pembelajaran kelereng numerasi adalah siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berisi 6 siswa. Kemudian setiap kelompok siswa berbaris untuk melakukan permainan. Kelereng diberikan kepada siswa yang baris paling belakang, lalu siswa akan mengestafetkan kelereng menggunakan sendok yang telah dipegang, jika kelereng sampai di siswa paling depan, akan diberikan soal terkait numerasi. Permainan kelereng memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah membantu anak-anak menjadi lebih disiplin. Guru juga dapat mengajarkan anak-anak permainan yang telah mereka mainkan sebelumnya, yang sangat membantu dalam menanamkan perilaku disiplin dalam setiap fase perkembangan anak (Ridwan, 2022). Dengan partisipasi permainan kelereng matematika, anak-anak dapat belajar sambil bermain. untuk menghilangkan ketakutan dan kebosanan yang timbul dari belajar matematika (Cibro D. S, 2023).

### **2. Numerasi dengan Math Playground**

Math Playground adalah sebuah media pembelajaran berupa website yang terdapat banyak sekali permainan matematika dengan tujuan bisa membuat pembelajaran lebih menarik. Terdapat korelasi hubungan antara numerasi dan Edutainment Mathplayground, karena matematika sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah selain kemampuan akademik (Hanima & Hasan, 2024, hlm. 7).

### **3. Numerasi dengan Power Point Interaktif**

Pembelajaran Numerasi dengan PowerPoint Interaktif, berisi tentang materi matematika dan menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Tujuannya agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran matematika. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang menggunakan presentasi PowerPoint interaktif diharapkan dapat membantu guru dan siswa memperoleh literasi digital, serta pembelajaran matematika modern (Cahya dkk., 2023)

Setelah pengimplementasian upaya peningkatan numerasi melalui program pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya, dilakukanlah posttes AKM. Postes ini dilakukan pada 30 Mei 2024 dan dilakukan di Lab Komputer SD Negeri Bawang 2. Diperoleh peningkatan presentase setelah pengimplementasian, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Postes Numerasi siswa kelas V melalui AKM

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)		20	26	12,6	48%

Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan presentase siswa menjawab benar walaupun belum meningkat secara signifikan, hal ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan numerasi siswa SD Negeri Bawang 2 melalui program pembelajaran yang sebelumnya dirancang dan dilaksanakan, berhasil membuat peningkatan presentase.

#### KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran numerasi dengan kelereng, math playground, dan powerpoint interaktif bisa diterapkan dalam upaya peningkatan numerasi di jenjang sekolah dasar. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala pada saat pembelajaran seperti pada saat estafet kelereng, siswa kurang kondusif dengan berlarian kesana-kemari. Pada saat pretes AKM dilakukan diperoleh hasil persentase 41%, kemudian dengan menerapkan pembelajaran yang telah dirancang seperti estafet kelereng numerasi, numerasi dengan mathplayground, dan pembelajaran numerasi dengan powerpoint interaktif di kelas V dapat meningkatkan persentase numerasi siswa sebanyak 7%, dengan hasil persentase postes 48%. Dengan meningkatnya persentase numerasi siswa, menunjukkan bahwa upaya peningkatan numerasi melalui program kampus mengajar Angkatan 7 berhasil dilakukan. Meskipun peningkatan secara kecil, hal ini tetap menunjukkan bahwa keberhasilan program yang dirancang dan dilakukan pada siswa di SD negeri Bawang 2.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRUSAHAAN*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Armadhani, R., & Utama, C. (2024). Implementasi Pendekatan Berdiferensiasi melalui Media Pembelajaran Konkret, Video, dan PPT Interaktif pada Kelas 5



- SD. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(4), 421–427.  
<https://doi.org/10.17977/um064v4i42024p421-427>
- Aryani, I., Nadia, R., Susanti, M., Musriandi, R., Irfan, A., & Hamama, S. F. (2022). *Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. 2.*
- Cahya, E. A. A., Turmuzi, M., Wulandari, N. P., & Sarjana, K. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MIFROSOFT POWERPOINT DAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS XI SMK. 08.*
- Cibro D. S, P. A. P. (2023). *Math in Motion: Exploring Sportsas a Context for Teaching Elementary Mathematics.* Zenodo.  
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.10046074>
- Dwi Noerbella. (2022). IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 2 DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 480–489.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2087>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Hanima, S., & Hasan, H. A. (2024). *Peningkatkan Numerasi Siswa Melalui Edutainment Math Playground: Program Kampus Mengajar Angkatan 7.*
- Karimah, V. H., & Prastowo, A. (2023). Penerapan Math Playground sebagai Penunjang Karakteristik Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 816–825.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.637>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Pegangan Mahasiswa Program Kampus Mengajar.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Rahmwati, A. N. (2022). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. 4(1).*



Ridwan, S. W. (2022). PENANAMAN NILAI-NILAI KEDISIPLINAN PADA ANAKMELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (KELERENG) DI KELOMPOK B TK PERTIWI X BELALANG. *Early Childhood Education Journal*.

Takaria, J., Pattimukay, N., & Kaary, K. M. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL MATEMATIS (KAM). *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 318–327. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page318-327>

Veryawan Veryawan, R. H. H., & Hasibuan, R. H. (2022). PERMAINAN LARI KELERENG: PEMBENTUKKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 50–58. <https://doi.org/10.25078/pw.v7i1.741>