

PENINGKATAN LITERASI, NUMERASI, PENDIDIKAN KARAKTER DAN ADAPTASI TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR MENENGAH

Ibrahim ^{1*}, Andi Arga ², Kassaming ³, St. Hasriani ⁴, Dewi Lidiawati ⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap

* e-mail penulis korespondensi: ibrahimstikes@gmail.com

Abstract

Purpose – This activity aims to determine the effect of the quality of learning literacy, numeracy, character education, technology adaptation

Method – In this activity, qualitative methods are used, data collection, primary data sources and data collection techniques are more on participant observation, in-depth interviews, and documentation.

Result – The work program that has been implemented has a positive impact on improving literacy, numeracy, character education, technology adaptation for students at UPT SD Negeri 1 Timoreng Panua.

Implication – Activities facilitated by the Teaching Campus Program can have a positive impact on both teachers and students. Teachers get support in terms of creativity, innovation, and new skills to optimize the teaching and learning process; in addition, students gain new insights through fun play experiences that allow them to learn.

Keywords: Literacy; Numeracy; Character Education; Information Technology Adaptation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi yang sangat penting dalam membangun peradaban dan memajukan suatu bangsa. Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dapat dikembangkan, yang pada gilirannya akan membantu memperbaiki dan menciptakan tata kelola kehidupan berbangsa dan bernegara yang lebih baik di segala bidang. Pendidikan yang baik dapat membantu membangun masyarakat yang berpengetahuan, berbudaya, dan beradab. Salah satu cara pemerintah Indonesia mencapai hal ini adalah dengan diluncurkannya Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini bertujuan untuk membantu guru, administrasi sekolah, dan teknologi untuk meningkatkan lingkungan belajar yang lebih baik (Pamungkas et al. 2023).

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa jenjang sekolah, salah satunya adalah sekolah dasar. Di sekolah dasar, siswa dididik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan, dengan fokus pada kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional. Tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah untuk menanamkan pengetahuan dasar dan karakter siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya sebagai modal melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Ifrida et al. 2023).

Program Merdeka Belajar berfokus pada kemampuan literasi, numerasi, Pendidikan karakter dan adaptasi teknologi peserta didik. Literasi yang semula hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, saat ini memiliki pengertian yang meluas. Tidak hanya kemampuan membaca dan menulis saja, tetapi juga bagaimana menafsirkan informasi yang diterima. Selain itu, pengertian terbaru terkait literasi adalah berpikir kritis, dapat menghitung, memecahkan masalah, cara mencapai tujuan, mengembangkan ilmu pengetahuan dan potensi seseorang sehingga tidak dapat dipisahkan dari ranah pendidikan dan atau pembelajaran (Humaira et al. 2021). Numerasi merupakan kemampuan berpikir matematika untuk menyelesaikan kehidupan sehari-hari. Dan numerasi merupakan bagian dari matematika. Numerasi yang bisa diterapkan di sekolah misalnya permainan kelereng, gobak sodor dan lain sebagainya. Numerasi dapat diterapkan pada saat pembelajaran matematika dan saat baris berbaris pada upacara bendera (Indriani et al. 2023).

Pendidikan karakter merupakan kebutuhan vital yang sangat mendesak menjadi perhatian dari berbagai pihak. Penguatan pendidikan karakter siswa sangat penting dalam di dunia pendidikan. Semakin gencarnya dorongan dari masyarakat akan pentingnya pendidikan karakter menunjukkan ketidakpuasan akan kualitas pendidikan. Pendidikan karakter dianggap sebagai salah satu jalan keluar defisit pendidikan dewasa ini. Menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia di Indonesia dewasa ini terutama di kalangan siswa sekolah menengah atas menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter (Sinta, 2022).

Revolusi Industri 4.0 telah mengakibatkan perubahan besar dalam dunia kerja dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang pesat mengharuskan setiap individu untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Peningkatan metode pembelajaran dengan melibatkan siswa melalui penggunaan media ajar dapat memberikan mereka tantangan yang relevan dengan revolusi industri 4.0, mempersiapkan mereka untuk dunia kerja sesuai

dengan pendapat para ahli. Peningkatan kualitas pembelajaran agar relevan dengan kondisi sekarang sangat diperlukan bagi siswa-siswa baik di pedesaan maupun di perkotaan. Dengan bertambah baiknya kualitas pembelajaran, maka siswa yang dihasilkan akan menjadi lebih unggul dalam mewujudkan Indonesia yang lebih maju. Namun pada realisasinya hal tersebut lumayan sulit untuk diwujudkan, karena di Indonesia sendiri, kualitas pendidikan masih belum merata. Maka dari itu, kesetaraan kualitas pendidikan masih menjadi masalah yang perlu diselesaikan (Rahmat et al. 2024).

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek. Inisiatif ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat sebagai mitra guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar dan menengah. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir analitis, pemecahan masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas, inovasi, serta kemampuan komunikasi interpersonal bagi mahasiswa (Rahmat et al. 2024).

Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa terhadap komunitas sekitar, melatih kemampuan berpikir kolaboratif dengan guru dan mahasiswa dari berbagai bidang studi untuk mengatasi tantangan yang ada, serta mengembangkan pemahaman, karakter, dan soft skill mahasiswa. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca, kemampuan, literasi numerasi, aspek sikap atau menjadikan siswa yang berkarakter dan penguasaan teknologi bagi siswa sekolah dasar dalam konteks akademis dan kehidupan sehari-hari, serta menginspirasi mereka untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar.

METODE

Pada kegiatan ini digunakan metode kualitatif, pengumpulan data, sumber data primer dan Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observaction*), wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 7 dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Timoreng Panua merupakan sekolah yang terletak di Desa Bulu, Kecamatan Panca Rijang, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Pada tahap awal dilakukan observasi awal di minggu pertama untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah serta proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan dalam rentang waktu 26 Februari - 02 Maret 2024. Hal ini dimaksudkan agar kami dapat merancang program-program kerja yang masih kurang dalam sekolah sesuai hasil observasi yang telah dilakukan selama seminggu di sekolah penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kampus Mengajar angkatan 7 dilakukan pada 26 Februari - 02 Maret 2024. Kegiatan kampus mengajar dilaksanakan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan analisis hasil. Pada tahap persiapan, siswa menerima pembekalan materi dan praktik nyata dari Kemendikbudristek. Kemudian mereka dilepaskan ke

sekolah penugasan untuk membuat perencanaan program dan melaksanakan program yang telah direncanakan. Pada tahap pelaksanaan, siswa melakukan program yang telah direncanakan, termasuk adaptasi teknologi, administrasi sekolah, dan asistensi mengajar. Pada tahap analisis hasil pelaksanaan, siswa melakukan observasi dan wawancara.

Minggu pertama penugasan, mahasiswa melakukan observasi sebelum merancang program kerja di SD Negeri 1 Timoreng Panua. Adapun program kerja yang dirancang :

1. Literasi

Beberapa program kerja yang telah kami laksanakan selama penugasan yang sangat dibutuhkan sekolah untuk menunjang keberhasilan dalam meningkatkan pembelajaran terkait literasi siswa, diantaranya: 1) Sahabat Buku yang dilaksanakan setiap hari selasa dan Kamis. 2) Pengadaan pohon literasi dan pojok baca untuk menghias kelas sekaligus menambah minat baca siswa. 3) Perbaikan Mading sebagai sumber informasi sekolah. 4) Poster dinding yang dibuat dan ditempelkan di perpustakaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Program ini dibuat sesuai dengan observasi awal masih banyak siswa/siswi yang kurang minat dalam membaca.

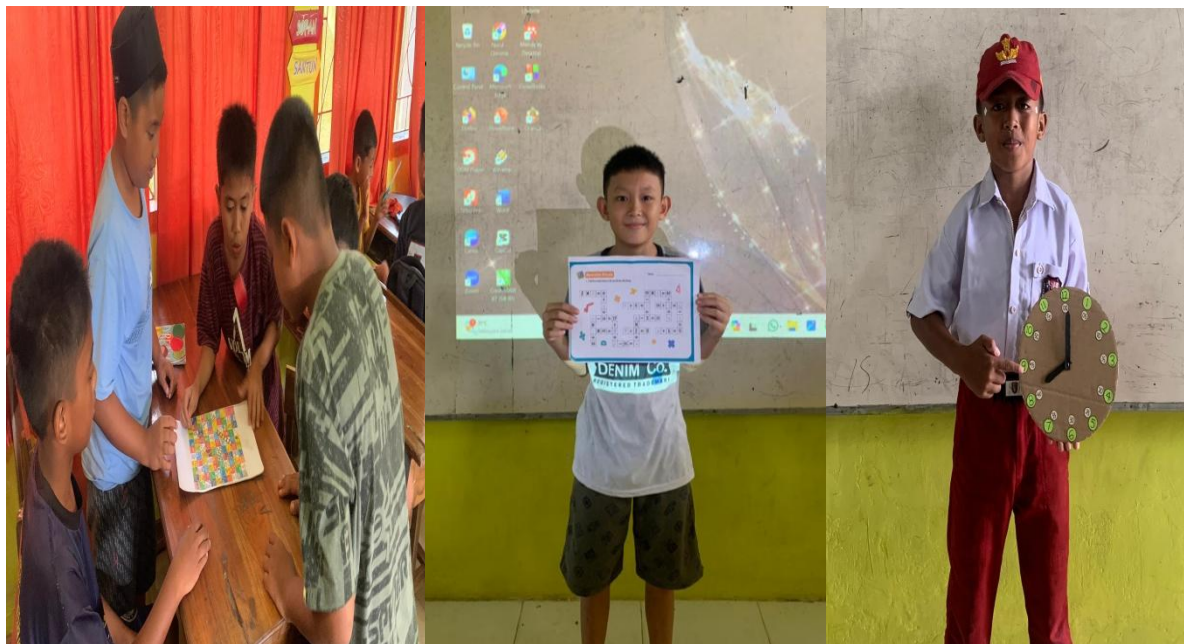


Gambar 1. Kegiatan Literasi

2. Numerasi

Beberapa program yang menunjang keberhasilan dalam meningkatkan pembelajaran terkait numerasi, diantaranya: 1) Teka-Teki Silang Numerasi dengan media kertas yang ditempelkan di papan tulis kemudian siswa mengerjakan secara berkelompok untuk melatih numerasi dan kekompakan siswa. 2) Ular Tangga Numerasi (ULTRASI) adalah media game yang dicetak dan dimainkan dengan memberikan

pertanyaan kepada siswa ketika turun tangga pada game ular tangga dengan tujuan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan numerasi. 3) Pembuatan jam dinding kreatif ini membuat karya jam dinding dari bahan bekas.



Gambar 2. Kegiatan Numerasi

3. Pendidikan Karakter

Pada bulan suci ramadhan terdapat program kerja tambahan yaitu Amaliah Ramadhan untuk membentuk karakter siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan semua siswa dengan beberapa rangkaian acara seperti sholat dhuha secara berjamaah, mengaji bersama, penerimaan beberapa materi seperti sholat wajib dan shalat sunnah, puasa, thaharah (bersuci), rukun iman dan rukun islam, serta materi zakat dan sedekah yang dilaksanakan selama 1 minggu.

4. Adaptasi Teknologi

Program ini kami laksanakan pada siswa kelas V dengan memperkenalkan cara mengaplikasikan Laptop dan Microsoft Word. Selain itu, kami juga memperlihatkan kepada siswa video pembelajaran dengan maksud agar siswa dapat lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran karena materi yang dipaparkan dilengkapi dengan animasi yang dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.



Gambar 3. Kegiatan Adaptasi Teknologi

SIMPULAN

Tujuan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 adalah memberikan kesempatan kepada para Mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan potensi diri melalui aktivitas yang dilakukan di luar kelas perkuliahan selama satu semester. Serta membantu pelaksanaan pembelajaran terutama untuk SD SMP maupun SMA/SMK yang telah ditentukan. Selain itu sekolah menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan pembelajaran literasi dan numerasi serta adaptasi teknologi yang masih terbilang rendah. Maka, saya dan tim melakukan kegiatan Sahabat Buku yang kami rancang untuk siswa yang belum bisa membaca dan berhitung serta siswa yang masih kurang dalam hal literasi dan numerasi. Pada kegiatan adaptasi teknologi, kami memperkenalkan laptop dan microsoft word kepada siswa.

REFERENSI

- Humaira, Megan Asri, Deski Halim Sudjani, Mega Febriani Sya, Syukri Indra, and Radif Khotamir Rusli. 2021. "Penguatan Literasi Siswa Melalui Story Telling Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama." 5.
- Ifrida, Farhana, Miftakhul Huda, Harun Joko Prayitno, and Eko Purnomo. 2023. "Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar."
- Indriani, Ari, Novi Mayasari, Junarti Junarti, and Ika Prihatini. 2023. "Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Pada Kampus Mengajar Angkatan 5." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA* 1(1):126–31.



- Pamungkas, Aisyah Fatmawati, Harun Joko Prayitno, Eko Purnomo, Maulida Atsaniatu Rahmah, and Weni Hastuti. 2023. "Peningkatan Literasi dan Numerasi pada Kurikulum Merdeka melalui Program Kampus Mengajar bagi Siswa Sekolah Dasar."
- Rahmat, Muhammad Hudan, Luthfia Qalby, Rhaja Sukma Akzy, Nur'safitri Nasution, Yesika Kristin Haloho, and Muhammad Wardani. 2024. "Program Kampus Mengajar Sebagai Usaha Peningkatan Adaptasi Teknologi untuk Siswa di SMP Nathania Palangka Raya." *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* 2.
- Sinta, Laras. 2022. "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar."