



Implementasi Kampus Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa

Afrisya Zahira Niswandia^{1),*}, Supeno¹⁾, Rahmawati¹⁾, Dalilah Adyanti Putri¹⁾, Devi Nur Indah Sari¹⁾, Ananda Kaliana Tantri¹⁾, Ifa Hafidotur Rohmatu Zahiro¹⁾, Wulan Nurjihan¹⁾, Siti Muliana¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Jember, Indonesia

*Corresponding Author: supeno@fkip.unej.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dari Program Merdeka Belajar Kampus Mengajar dalam upaya mewujudkan merdeka belajar. Program Merdeka Belajar Kampus Mengajar adalah program yang melibatkan seluruh bagian dalam dunia pendidikan seperti guru, dosen, siswa, mahasiswa, serta tenaga pendidikan di setiap tingkat pendidikan. Program merdeka belajar diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan serta dapat membentuk siswa dan guru yang merdeka. Keterlibatan mahasiswa dalam program ini bertujuan untuk mengembangkan diri mereka serta untuk membuat suatu perubahan di tempat mereka ditugaskan. Mahasiswa yang terlibat dalam Kampus Mengajar akan melakukan kolaborasi dengan salah satu sekolah yang terletak di wilayah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan) serta melaksanakan pembelajaran khusus dalam rangka membantu guru pada pelaksanaan pembelajaran. Program Kampus Mengajar angkatan 5, tepatnya pada SDN Tamansari 01 berupaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan menerapkan pembelajaran kreatif modern menggunakan metode belajar Quiziz Paper Mode, Ular tangga berhitung, serta Hafalan perkalian. Kegiatan pembelajaran yang diberlakukan menerapkan cara belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Implementasi menggunakan berbagai metode pembelajaran oleh mahasiswa menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa yang dapat dibuktikan dengan meningkatnya perolehan data setelah perlakuan yang diberlakukan.

Kata Kunci: Merdeka Belajar; Kampus Mengajar; Numerasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan tinggi. Program Merdeka Belajar Kampus Mengajar muncul sebagai inovasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan relevan. Salah satu aspek penting dalam implementasi program ini adalah meningkatkan kemampuan numerasi siswa, yang memainkan peran krusial dalam pengembangan keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Dalam penelitian (Irawan et al., 2023) Mahasiswa memperoleh pengembangan keterampilan melalui partisipasi dalam kegiatan lapangan, di mana mereka secara langsung turun ke lapangan untuk membantu guru dan sekolah dalam pelaksanaan berbagai kegiatan, baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Mahasiswa menjalani pelatihan dari tim Kampus Mengajar (KM) yang melibatkan penerapan teknik literasi dan numerasi kepada siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah. Pelatihan tersebut disampaikan oleh pakar yang difasilitasi oleh tim KM Kemendikbud Ristek. Mahasiswa yang terlibat merupakan mereka yang telah dipilih melalui seleksi yang ketat. Meskipun menghadapi berbagai kendala dan keterbatasan di sekolah penempatan, keterlibatan mahasiswa memiliki dampak signifikan dalam dunia pendidikan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan salah satu program "Merdeka Belajar-Kampus Merdeka". Kampus mengajar merupakan sebuah program dari kampus merdeka yang membagikan peran untuk setiap mahasiswa dari berbagai kampus dan untuk menunjang implementasi proses belajar disekolah, terutama pada tingkat sekolah dasar, sehingga mahasiswa berkesempatan meningkatkan dan menggali ilmu dengan cara mengikuti kegiatan diluar kampus (Safaringga et al., 2022). Peran mahasiswa yaitu salah satu aktivis gerakan untuk memberi bantuan serta dukungan kepada sekolah untuk memperoleh kesempatan belajar kepada semua peserta didik.

Menghadapi perubahan dinamika pendidikan, pembaharuan penelitian menjadi kunci untuk mengeksplorasi dampak positif dan tantangan yang mungkin timbul. Implementasi Kampus Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka menjadi fokus penelitian ini, dengan tujuan menjelajahi peran signifikan yang dapat dimainkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Menggunakan metode kuantitatif dan desain Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak positif dari implementasi program tersebut secara lebih terukur. Metode kuantitatif dipilih karena mampu menghasilkan informasi yang lebih terukur, memungkinkan pemahaman mendalam tentang perubahan yang terjadi dengan menggunakan data sebagai landasan.

Hasil observasi dan wawancara di SDN Tamansari 01 bersama seluruh guru wali kelas menunjukkan adanya permasalahan pada kemampuan numerasi siswa yang dinilai rendah. Peserta didik disekolah tersebut menyampaikan persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi mereka. Fakta tersebut diperkuat dengan kesulitan siswa dalam menjawab soal matematika selama pembelajaran dikelas, serta hasil yang diperoleh dari Assesment Kompetensi Minimum (AKM), yang merupakan serangkaian tes dalam Asesmen Nasional (AN) untuk menilai kemampuan dasar literasi dan numerasi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas implementasi Kampus Mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas implementasi Kampus Mengajar dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, memberikan kontribusi positif terhadap upaya mewujudkan Merdeka Belajar di lingkungan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safaringga et al., 2022) yakni Implementasi Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa program kampus mengajar berdampak baik dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, (Rachman et al., 2021) melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2 menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berupa kampus mengajar angkatan 2 dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui yakni rendahnya kemampuan numerasi siswa, maka dibutuhkan perubahan guna memaksimalkan penguasaan numerasi tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi program kampus mengajar yakni merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Program tersebut diharapkan dapat mengembangkan kompetensi *soft skills* ataupun *hard skills* agar siswa lebih siap dan relevan dengan seiring perkembangan jaman. Kampus merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang fleksibel sehingga dapat menciptakan kultur belajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Daryanes et al., 2023). Program kampus mengajar angkatan 5 tahun 2023 merupakan program membantu proses pembelajaran di sekolah dasar berbagai daerah, salah satunya yaitu SDN Tamansari 01 yang bertempat di Taman Rejo, Tamansari, Kec. Wuluhan, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Dengan adanya program kampus mengajar diharapkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat. Mengulas pentingnya literasi dan numerasi siswa SDN Tamansari 01. Mahasiswa mengupayakan untuk meningkatkan kompetensi numerasi peserta didik melalui program Kampus Mengajar angkatan 5 dengan pembelajaran kreatif yang modern. Menggunakan media pembelajaran kreatif seperti game edukatif dan media digital seperti 1) Quizizz Paper Mode, 2) Ular tangga berhitung, 3) Hafalan perkalian untuk mengetahui keefektifan program mahasiswa Kampus Mengajar 5.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk desain *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang mengembangkan serta menggunakan model matematis yang menghasilkan informasi yang lebih terukur karena ada data yang digunakan sebagai landasan (Priadana & Sunarsi, 2021: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tamansari 01 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, teknik pengambilan sampel ini digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil (Asari et al., 2023: 106). Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah pengumpulan data primer secara langsung di SDN Tamansari 01 dengan menggunakan *pretest*

dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data awal yaitu melalui wawancara dan observasi di SDN Tamansari 01, selanjutnya mengolah data yang telah diperoleh dan tahap terakhir yaitu menginterpretasikan serta menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Fatonah & Lestari, 2021). (Mendikbud) yakni Nadiem Makarim. Program tersebut merupakan salah satu program dalam bidang pendidikan yang berupaya untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia dengan berpedoman pada nilai-nilai sikap dan akhlak siswa yang baik. Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah upaya untuk mengembangkan kompetensi keterampilan dan pengetahuan guru serta siswa untuk dapat berkreasi dalam rangka peningkatan kualitas belajar mengajar (Ke et al., 2021). Kampus Mengajar merupakan program dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi dan juga bagian dari Program Kampus Merdeka yang ditujukan untuk memberikan peluang bagi mahasiswa untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan pembelajaran di luar perkuliahan dalam kurun waktu satu semester atau kurang lebih 16 minggu. Kegiatan ini dilakukan untuk dapat mengasah keterampilan berpikir individu dan bekerjasama dalam tim, menambah wawasan pengetahuan, sikap, dan soft skill. Kegiatan kampus mengajar bertujuan untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan di sekolah penugasan yakni pada pembelajaran, adaptasi teknologi dan administrasi (Fatonah & Lestari, 2021).

Implementasi dapat diartikan sebagai upaya berupa tindakan seseorang individu atau kelompok yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan. Implementasi suatu program didasari dengan rancangan program yang tepat sesuai dengan hasil observasi pada subjek tujuan (Dwi Noerbella, 2022). Implementasi suatu program dapat diamati dengan fokus pada tiga bahasan implementasi yakni kesesuaian antara program dan sasaran, kesesuaian pelaksana dengan program, dan kesesuaian sasaran dengan pelaksana. Pelaksana merupakan mahasiswa sebagai program kampus mengajar, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Sasaran program adalah sekolah penempatan yakni SDN Tamansari 01 dan program yang dimaksud adalah kampus mengajar angkatan 5. Implementasi didasari pada perencanaan program yang tepat sesuai dengan data yang diperoleh.

Hasil observasi sekolah dan wawancara yang dilakukan di SDN Tamansari 01 bersama seluruh guru wali kelas menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa yang rendah. Siswa SDN Tamansari 01 berpendapat bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Kemampuan numerasi rendah dibuktikan dengan siswa yang tidak dapat menjawab soal matematika saat pembelajaran di kelas dan hasil AKM (Assesment Kompetensi Minimum). Assesment Kompetensi Minimum adalah serangkaian tes dalam Asesmen Nasional (AN) yakni evaluasi untuk mengetahui kemampuan dasar literasi dan numerasi siswa. AKM memberikan informasi mengenai tingkat pemahaman dan kemampuan siswa untuk dapat dimanfaatkan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswanya (Dwi Noerbella, 2022). Pelaksanaan AKM terdiri dari pre-test dan post-test yang dilaksanakan pada 30 siswa kelas 5 SDN Tamansari 01. Hasil pre-test siswa menunjukkan hasil yang tergolong rendah. Berdasar pada kesulitan tersebut, kampus mengajar 5 mengimplementasikan berbagai pembelajaran numerasi kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika siswa.

Quizizz Paper Mode

Quizizz merupakan platform pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif bagi peserta didik. Quizizz dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan elemen permainan dalam proses pendidikan. Quizizz memungkinkan guru membuat kuis yang dapat diakses secara online oleh siswa mereka. Kuis ini sering kali mencakup pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, dan format lainnya. Salah satu daya tarik utama Quizizz adalah pendekatannya yang mirip dengan permainan. Platform ini dapat membantu mengatasi tantangan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut (Abadi et al., 2023). Quizizz adalah permainan daring yang mengusung konsep kuis interaktif. Permainan ini dapat diakses baik melalui komputer maupun smartphone menggunakan web atau aplikasi, asalkan terhubung dengan internet yang memadai. Quizizz dapat difungsikan sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias dan interaktivitas di dalam kelas, serta membantu proses belajar siswa. (Sanga & Purba, 2019) juga menjelaskan bahwa Quizizz merupakan aplikasi kuis pendidikan yang mengusung pendekatan berbasis permainan (Game-based) dengan menghadirkan kegiatan bermain

bersama dalam lingkungan kelas. Hal ini mengubah pengalaman belajar di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Quizizz memperkenalkan fitur terbaru yang disebut paper mode (mode kertas). Fungsi paper mode ini digunakan untuk menciptakan kuis interaktif tanpa memerlukan koneksi internet (Azizah et al., 2023). Melalui fitur paper mode, pengguna dapat membuat kuis interaktif tanpa ketergantungan pada koneksi internet. Fitur ini memberikan fleksibilitas lebih lanjut dalam pembuatan dan pelaksanaan kuis, dan memungkinkan akses tanpa batasan jaringan. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Abadi et al., 2023) bahwa Quizizz paper mode merupakan kuis interaktif yang dapat dilaksanakan tanpa koneksi internet dengan menggunakan lembar kertas berisi QR Code (Q-Cards). Untuk para pendidik, model kertas merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam menyediakan pembelajaran di luar jaringan. Disamping itu, fitur paper mode pada Quizizz dapat mengurangi ketergantungan siswa pada perangkat seluler atau koneksi internet.

Pemanfaatan Quizizz paper mode digunakan dalam kegiatan pembelajaran numerasi di SDN Tamansari 01. Pembelajaran numerasi atau kemampuan berhitung adalah kompetensi dasar yang penting dalam mengembangkan literasi matematika siswa. Di era digital ini, teknologi informasi telah membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran numerasi. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan platform kuis online seperti Quizizz. Salah satu keunggulan utama Quizizz paper mode adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran numerasi. Melalui Quizizz paper mode, siswa tidak perlu mengakses internet melainkan cukup menunjukkan kertas yang berisi QR Code yang telah disesuaikan dengan pilihan jawaban dari guru. Penggunaan Quizizz paper mode ini sesuai untuk diterapkan di dalam kelas karena guru hanya perlu menyiapkan lembar kertas yang berisikan QR Code. Kemudian, guru hanya perlu memindai QR Code tersebut menggunakan perangkat ponsel seluler untuk mengumpulkan jawaban dari peserta didik. Setelah itu, soal dapat ditampilkan melalui proyektor yang terhubung ke laptop guru. Perangkat yang diperlukan melibatkan laptop, ponsel seluler, proyektor, dan lembar kertas berisi QR Code. Melalui penyajian materi dalam format kuis yang interaktif dan menarik, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik, tetapi mereka juga merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diperoleh setelah penggunaan Quizizz paper mode sebagai media pembelajaran.

Ular Tangga Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Kemampuan berhitung yang baik dapat diajarkan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas. Proses tersebut dapat melibatkan kegiatan yang disenangi oleh anak-anak yakni bermain. Belajar dengan bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar dan anak dapat berkembang optimal dengan memahami banyak hal baru sembari bermain. Bermain dapat melibatkan peralatan tertentu atau tidak. Proses belajar dan bermain akan membuat anak nyaman dan merasa bersemangat dalam belajar sehingga tingkat pengetahuan anak pun meningkat (Qomariyah Nawafilah, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran numerasi di SDN Tamansari 01 dilakukan dengan media pembelajaran berupa ular tangga berhitung. Media belajar ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN Tamansari 01. Media belajar tersebut juga akan disesuaikan penggunaannya bagi kelas yang sesuai dengan pembelajaran matematika yang dipelajari siswa. Ular tangga numerasi dapat digunakan untuk semua kelas dengan angka atau persoalan yang sesuai dengan tingkatan kelas. Sebagai contoh, kami akan menggunakan soal matematika yang berisi penambahan dan pengurangan bagi siswa kelas 1 dan 2, sedangkan untuk kelas 3 kami menambahkan perkalian dan pengurangan pada ular tangga tersebut. Ular tangga numerasi ini bertujuan untuk melatih siswa untuk berhitung dengan teliti dan cepat namun tetap dalam situasi yang menyenangkan. Siswa akan membentuk sebuah tim dan akan memainkan permainan secara berkelompok bergantian, dimana tim yang dapat menyelesaikan soal pada papan ular tangga dan mencapai finish terlebih dahulu akan menang. Pembelajaran berlangsung dengan aktif. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan ular tangga hitung, siswa terlihat lebih dapat memahami dan menyelesaikan soal matematika apabila menggunakan ular tangga berhitung karena implementasi materi matematika diselingi oleh permainan yang digemari anak-anak.

Teka-teki Hitung

Penguatan kemampuan numerasi siswa di SDN Tamansari 01 juga dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif semacam teka-teki silang. Teka-teki silang atau yang dikenal sebagai TTS merupakan suatu permainan dimana pemain diharuskan untuk mengisi kotak-kotak kosong berbentuk baris dan kolom yang menyusun suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut dapat dikategorikan menjadi mendatar dan menurun, tergantung pada arah kata yang harus diisi (Maharani et al., 2019). Teka-teki silang sering digunakan sebagai aktivitas yang mengasah kosakata dan pengetahuan umum, dan dapat dianggap sebagai bentuk hiburan edukatif.

Sebagian dari baris dan kolom tersebut sudah berisikan beberapa bilangan bulat dan operasi aljabar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian adapun sebagian baris dan kolom yang lain masih belum terisi. Kemudian siswa diminta untuk melengkapi baris dan kolom yang kosong dengan angka-angka yang tepat untuk mendapatkan hasil yang telah tertera pada beberapa baris dan kolom. Dalam pengisian teka-teki tersebut memiliki beberapa petunjuk yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pengerjaan, diantaranya yaitu a) nilai yang hilang adalah bilangan bulat antara 1-16, b) setiap nomor hanya digunakan satu kali, c) setiap baris dan kolom adalah persamaan matematika, d) perkalian dan pembagian dilakukan sebelum penjumlahan dan pengurangan. Setelah siswa mengisi angka secara lengkap, selanjutnya dilakukan koreksi dan penilaian terhadap hasil pengerjaan siswa. Hal ini bertujuan sebagai bentuk umpan balik terhadap kegiatan edukatif yang dilakukan oleh siswa sehingga siswa akan merasa lebih diperhatikan dan didampingi dalam segala upaya memahami suatu materi. Melalui pembelajaran menggunakan TTS ini, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih cepat dalam melakukan operasi hitung dasar karena latihan yang terus-menerus melalui TTS hitung serta memiliki pemahaman yang lebih kuat mengenai konsep matematika dasar melalui aplikasi praktis dalam teka-teki hitung.

Hafalan Perkalian

Perkalian merupakan ilmu dasar dalam matematika yang harus dipelajari sejak sekolah dasar. Operasi hitung perkalian merupakan materi pembelajaran matematika yang terdapat pada kelas IV. Bilangan dalam matematika membentuk suatu pola yang terdiri dari angka yang tersusun dan dapat diamati kesamaannya. Perkalian merupakan salah satu contoh pola bilangan pada operasi matematika dasar penskalaan satu angka dengan angka yang lain. Perkalian dapat didefinisikan pula sebagai penjumlahan yang mengalami pengulangan (Alhusna et al., 2020).

Observasi sekolah menunjukkan kurangnya kemampuan perkalian pada siswa. Hal tersebut dibuktikan saat pembelajaran perkalian pada kelas 4, 5, dan 6. Observasi menunjukkan siswa tingkat kelas tinggi bahkan tidak hafal perkalian 1-10. Hal tersebut berpengaruh pada siswa yang tidak dapat mengerjakan soal dengan melibatkan perkalian dalam penyelesaiannya. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara guru wali kelas 4, 5, dan 6 yang menjelaskan bahwa siswa mudah sekali lupa materi perkalian. Oleh karena itu, kegiatan kampus mengajar 5 melakukan kegiatan pembimbingan pada siswa kelas 4, 5, dan 6 untuk melaksanakan hafalan perkalian setiap hari. Sistem pembelajarannya adalah siswa akan menghafalkan perkalian dan memberikan hafalan tersebut setiap hari. Hafalan masing-masing siswa akan dicatatkan sehingga dapat diketahui tingkat kemampuan perkalian siswa tersebut. Kegiatan hafalan dilakukan berulang supaya siswa senantiasa hafal dan kemampuan perkalian tersebut dapat menjadi memori jangka panjang.

Setelah dilaksanakan berbagai program kerja sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN Tamansari 01, selanjutnya dilaksanakan post-test AKM untuk mengetahui tingkat kemampuan numerasi siswa dalam rangka evaluasi kesuksesan implementasi program kerja numerasi yang telah dilaksanakan selama masa penugasan kampus mengajar 5. Post-test AKM kelas bertujuan untuk mengetahui apakah program kerja yang dilaksanakan telah dapat memberikan dampak positif terhadap tingkat pemahaman numerasi siswa. Adapun tingkat pemahaman numerasi dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Numerasi

Test Numerasi	Rerata
Pre-test	36
Post-test	71,1

Berdasarkan pada hasil observasi setelah pengimplementasian program kerja dan hasil post-test AKM diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa SDN Tamansari 01 telah mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yang mengalami peningkatan pada tes numerasi AKM. Peningkatan nilai numerasi pada tes AKM menunjukkan bahwa program kampus mengajar 5 memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa di SDN Tamansari 01.

SIMPULAN

Penelitian ini menguji pengaruh program Kampus Mengajar sebagai salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa khususnya bagi siswa di sekolah sasaran, sekolah yang terletak di wilayah 3T yaitu Tertinggal, Terluar, dan Terdepan. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu terutama terkait proses penelitian yang dapat mempengaruhi perolehan data. Namun, penelitian ini dapat dijadikan landasan kajian yang berkelanjutan untuk mencapai sasaran program dan kemajuan program kedepannya. Implementasi program Kampus Mengajar mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa di sekolah sasaran. Hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil AKM (Assesment Kompetensi Minimum). Implementasi berbagai pembelajaran numerasi kreatif yang dilakukan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar 5 dalam penelitian ini diantaranya Quizizz paper mode, ular tangga berhitung, teka-teki hitung, dan hafalan perkalian. Implementasi program tersebut dibatasi oleh kondisi siswa, guru, dan lingkungan sekolah, sehingga perlu adanya penyesuaian dan pertimbangan sebelum menerapkan program-program tersebut kepada siswa. Kedepannya, program Kampus Mengajar dapat diratakan di lebih banyak daerah di seluruh Indonesia mengingat rendahnya pendidikan di negara ini.

Daftar Pustaka

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10231628>
- Al-Husna, C., & Mujib, A. (2020). Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 2(1), 55-70. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v2i1.428>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Asari, A., Zulkarnaini, Hartatik, A. C. Anam, Suparto, J. V. Litamagyputty, F. M. Dewadi, D. R. Prihastuty, Maswar, W. A. Syukrilla, N. S. Murni, dan T. Sukwika. (2023). Pengantar Statistika. Solok: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281-300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, & Christy. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90-101. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i2.1607>
- Daryanes, F., Suandy, A., Amelya, A., Ririen, D., & Sayuti, I. (2023). PROGRAM KEGIATAN KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 4 DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3407-3418. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.15903>
- Fauziah, A., Sobari, E. F. D., & Robandi, B. (2021). Analisis pemahaman guru sekolah menengah pertama (smp) mengenai asesmen kompetensi minimum (AKM). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1550-1558. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.608>
- Fatonah, K., Alfian, A., & Lestari, S. (2021). Implementasi program kampus mengajar di sekolah dasar swasta Nurani Jakarta. *Js (Jurnal Sekolah)*. 5 (4), 194-205. <https://doi.org/10.24114/js.v5i4.31326>

- Fitriana, M. A., & Sukarto, S. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Dalam Memecahkan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4). <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4368>
- Iza, N., Nisa, K., Alawiyah, M., Sari, K. J., & Salsabila, I. B. (2023, October). Upaya Peningkatan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) melalui Program Literasi dan Numerasi Kampus Mengajar 5 di UPT Satuan Pendidikan SDN Pusungmalang II Puspo. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (Vol. 2, No. 01, pp. 202-209). https://doi.org/10.33503/prosiding_pengabmas.v2i01.3671
- Kemendikbud. (2020). AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*
- Lestari, S., K. Fatonah, & A. Halim. (2021). Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426-6438. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1679>
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa melalui strategi pembelajaran team quiz dan media teka teki silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01>
- Noerbella, D. (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>
- Priadana, S., dan D. Sunarsi. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang: Pascal Books
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rachman, B. A., Firdaus, F. S., Mufidah, N. L., Sadiyah, H., & Sari, I. N. (2021) Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik melalui program kampus mengajar angkatan 2. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6). 1535-1541.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916-924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi merdeka belajar melalui kampus mengajar perintis di sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 16 (2). <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>