

Peningkatan Literasi Dan Numerasi Siswa Di Sd Negeri 011/Viii Muara Tebo Melalui Integrasi Program Mbkm Magang Kependidikan

Diterima:

06 Januari 2025

Revisi:

16 Agustus 2025

Terbit:

16 Agustus 2025

^{1*}**Ranti Julia, ²Issaura Sherly Pamela,**

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

E-mail: ¹rantijulia3@gmail.com , ²issaurasherly@unja.ac.id

Abstrak— Peningkatan literasi dan numerasi merupakan salah satu prioritas dalam pendidikan dasar di Indonesia. Program Magang Kependidikan Di SDN 011/VIII Muara Tebo ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa di tengah keterbatasan fasilitas. Berdasarkan observasi awal, ditemukan berbagai tantangan, seperti rendahnya minat baca dan keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Program ini melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Beberapa program yang dilaksanakan meliputi Pojok Baca, Restorasi Perpustakaan, Pohon Literasi, Polaroid Numerasi, Penggunaan teknologi melalui aplikasi seperti Quizizz, serta kegiatan berbasis permainan seperti Battle Game Numerasi dan Ular Tangga Literasi dan Numerasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan minat baca siswa, minat siswa untuk mengunjungi perpustakaan, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dasar. Program ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antar mahasiswa, guru, dan siswa dalam memperbaiki kualitas pendidikan.

Kata Kunci— Program magang kependidikan, literasi, numerasi, teknologi, interaktif.

Abstract— Increasing literacy and numeracy is one of the priorities in basic education in Indonesia. The Educational Internship Program at SDN 011/VIII Muara Tebo aims to improve students' literacy and numeracy skills amidst limited facilities. Based on initial observations, various challenges were found, such as low interest in reading and limited use of technology in learning. This program involves collaboration between students, teachers, and students in creating a fun and interactive learning environment. Some of the programs implemented include Reading Corner, Library Restoration, Literacy Tree, Numeracy Polaroid, Use of technology through applications such as Quizizz, as well as game-based activities such as the Numeracy Battle Game and Literacy and Numeracy Snakes and Ladders. The implementation results show that this activity succeeded in increasing students' interest in reading, students' interest in visiting the library, their involvement in learning, and their understanding of basic mathematical concepts. This program shows the importance of collaboration between students, teachers and students in improving the quality of education.

Keywords— Internship program, literacy, numeracy, technology, interactive

I. PENDAHULUAN

Peningkatan literasi dan numerasi menjadi salah satu agenda utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman informasi secara kritis dan aplikatif. Begitu pula dengan numerasi, yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya merupakan fondasi penting bagi pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya.

SDN 011/VIII Muara Tebo merupakan salah satu sekolah dasar di daerah yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Namun, berdasarkan observasi awal, ditemukan berbagai tantangan, seperti rendahnya minat baca siswa, keterbatasan koleksi dan fasilitas perpustakaan, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Situasi ini mendorong perlunya intervensi yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

Dalam konteks ini, integrasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Magang Kependidikan yang diselenggarakan oleh kampus Universitas Jambi (UNJA) bersama perpustakaan sekolah menjadi salah satu solusi strategis. Program ini dirancang untuk memperkuat sinergi antara mahasiswa, guru, dan siswa melalui berbagai kegiatan yang inovatif. Kegiatan seperti Pojok Baca, Restorasi Perpustakaan, Pohon Literasi, Polaroid Numerasi, penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti Quizizz, serta permainan edukatif seperti Battle Game Numerasi dan Ular Tangga Literasi, yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, program ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang ada sekaligus mendorong minat baca dan kemampuan numerasi siswa.

Tujuan dilaksanakannya Magang Kependidikan ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur keberhasilan program, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi strategis yang dapat diterapkan di sekolah lain dengan kondisi serupa. Dengan demikian, diharapkan program ini dapat menjadi model yang dapat direplikasi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara lebih luas.

II. METODE

Pembekalan

Kegiatan Magang Kependidikan ini dilakukan di SDN 011/VIII Muara Tebo yang mempunyai tujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa dengan meningkatkan keterampilan meliputi kemampuan kepemimpinan, kemampuan kerja sama dalam tim. Kemampuan kreativitas dan inovasi, serta kemampuan komunikasi saat melakukan kegiatan. Berkaitan dengan tujuan tersebut maka dibutuhkan materi pembekalan sebagai pondasi pelaksanaan program Magang Kependidikan 2024.

Kegiatan Pembekalan dilaksanakan pada tanggal 21-22 Agustus 2024 pertemuan secara luring dan daring. Materi yang disampaikan dalam pembekalan adalah materi literasi, numerasi, kompetensi pedagogi, bahan ajar dan soft skills yang dibutuhkan selama penugasan.

2. Penerjunan

Penerjunan dilakukan terlebih dahulu dengan pelepasan Mahasiswa Magang Kependidikan oleh Kampus Universitas Jambi secara resmi. Setelah itu Mahasiswa dan DPL menjalin komunikasi awal dengan Kepala Sekolah dan Guru Pamong sebagai bentuk penyerahan Mahasiswa untuk dapat menjalankan tugasnya di SDN 063/VIII Muara Tebo.

3. Observasi Sekolah

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan dalam sekolah, dimana kami menggunakan dua metode yaitu, wawancara dan pengamatan langsung. Metode wawancara yang kami lakukan dimana melibatkan interaksi langsung dengan kepala sekolah, guru-guru, serta siswa. Dalam proses wawancara tersebut, kami mengajukan sejumlah pertanyaan serta tanggapan kami dari melihat kondisi sekolah. Kami juga mendengarkan secara saksama beberapa informasi yang relevan diberikan kepada kepala sekolah dan guru-guru terkait kondisi siswa/i dan sekolah.

Sementara itu, mengenai metode kedua yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dimana melibatkan kunjungan langsung ke lingkungan sekolah seperti memasuki kelas-kelas serta perpustakaan yang ada. Pengamatan terhadap berbagai situasi dan kondisi dalam kegiatan observasi yang dilakukan kami mengetahui tata letak ruangan dan berbagai fasilitas yang ada dalam sekolah.

4. Perencanaan Program

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, maka kami berencana untuk meningkatkan Literasi dan Numerasi Di SDN 011/VII Muara Tebo dengan melaksanakan program:

a. Restorasi Perpustakaan Kami menyadari bahwa perpustakaan yang ada pada sekolah kurang dalam pengelolaannya sehingga kami berencana dalam melakukan perbaikan baik dari segi penyusunan tata letak meja dan kursi, merapikan susunan buku bacaan yang ada, memperbarui struktur organisasi perpustakaan, memperbarui grafik pengunjung perpustakaan, dan menciptakan ruangan yang nyaman. Restorasi perpustakaan yang dilakukan akan dirancang dengan nyaman dan menarik, agar peserta didik dapat tertarik dan dengan mudah mengakses berbagai jenis buku dan materi bacaan lainnya. Pembaharuan perpustakaan tidak hanya sebagai tempat untuk membaca, akan tetapi juga dapat menjadi tempat pengembangan minat baca melalui berbagai kegiatan seperti diskusi buku dan kegiatan literasi lainnya. Program ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam membaca. meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan literasi kalangan peserta didik.

b. Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik Program ini akan difokuskan pada peserta didik yang kurang tertarik mengunjungi perpustakaan dan membiasakan peserta didik belajar numerasi melalui kegiatan yang menyenangkan. Kami akan membuat jadwal kunjungan perpustakaan setiap hari menyesuaikan jadwal kelas masing masing dan membuat games yang menyenangkan untuk belajar numerasi. Tujuan dari program ini adalah dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung mereka. Ini dapat dilakukan melalui kegiatan belajar bersama diperpustakaan dan belajar bersama dikelas, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran peserta didik.

Dari dua program yang telah direncanakan di atas, sangat besar memungkinkan adanya program-program lain yang akan dilaksanakan selama priode penugasan kami pada program Magang Kependidikan 2024 Di SDN 011/VIII Muara Tebo. Kami sangat membutuhkan saran program kerja yang mungkin akan muncul dari berbagai stakeholder nantinya. Kami sangat berusaha melaksanakan program yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 011/VIII Muara Tebo, Program Magang Kependidikan telah mengimplementasikan

berbagai inisiatif yang berfokus pada pengembangan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Program-program yang dirancang dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Setiap program diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar mengajar di sekolah ini. Dalam pelaksanaan Program Kerja yang kami rancang tentu terlebih dahulu kami dibimbing oleh Dosen Pembimbing Lapangan Kami serta Guru Pamong kami, dan Program Kerja Kami tentu telah disetujui oleh pihak sekolah. Adapun analisis hasil kegiatan yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan yaitu:

1. Restorasi Perpustakaan



Gambar 1. Restorasi Perpustakaan

Restorasi perpustakaan yang melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa berhasil menciptakan ruang yang lebih nyaman dan menarik untuk kegiatan membaca. Dengan penataan buku yang lebih teratur, serta penambahan poster yang berisi tips membaca dan manfaat literasi, perpustakaan kini menjadi tempat yang lebih ramai dikunjungi oleh siswa. Meskipun pada awalnya perpustakaan kurang dimanfaatkan, setelah dilakukan pembenahan, minat siswa terhadap perpustakaan meningkat signifikan. Melalui program ini, siswa diharapkan tidak hanya memanfaatkan fasilitas perpustakaan dengan lebih baik, tetapi juga dapat mengembangkan kebiasaan membaca yang berkelanjutan.

2. Pohon Literasi



Gambar 2. Pohon Literasi

Dalam pendekatan Guided Inquiry, perpustakaan dipandang sebagai tempat di mana siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis. "Pohon literasi" di sini dapat mencakup berbagai jenis literasi, termasuk literasi digital, budaya, dan media. **Kuhlthau, Maniotes, & Caspari (2012). Pohon literasi ditembok perpustakaan dilengkapi dengan berbagai jenis literasi yang menarik. Menciptakan atmosfer yang mengundang siswa untuk lebih sering mengunjungi ruang ini.** Selain itu, kegiatan membaca yang dijadwalkan setiap hari secara bergantian memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai jenis buku, yang turut meningkatkan minat baca mereka. Program ini berhasil mengurangi tingkat ketidakpedulian siswa terhadap kegiatan membaca di perpustakaan, terbukti dengan meningkatnya kunjungan ke perpustakaan dan semakin banyaknya siswa yang terlibat dalam kegiatan membaca di luar jam pelajaran.

3. Polaroid Numerasi



Gambar 3. Polaroid Numerasi

Polaroid Numerasi adalah istilah yang kami buat dalam konteks pembelajaran matematika yaitu lukisan dinding berbentuk polaroid yang berisi perkalian, dibuat di dinding perpustakaan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengenal, memahami, dan menggunakan konsep angka atau numerasi secara praktis. Kegiatan ini berhasil mendukung pembelajaran visual dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar berhitung diluar jam pelajaran, Setiap siswa yang berkunjung ke perpustakaan selain untuk berinteraksi dengan buku siswa bisa belajar numerasi bersama dengan lebih menyenangkan.

4. Treasure Hunt Literasi



Gambar 4. Treasure Hunt Literasi

Treasure Hunt Literasi, yang diterapkan di kelas IV, merupakan sebuah kegiatan berbasis literasi yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dihadapkan dengan teka-teki berbasis pelajaran IPAS, yang mengharuskan mereka untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan dengan benar untuk menemukan jawaban. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam memahami materi pelajaran. Aktivitas berbasis permainan ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran (Febianti & Sukmawati, 2024).

5. Kurikulum Buku Teks



Gambar 5. Kurikulum Buku Teks

Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pendekatan bercerita dan menyimpulkan. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya membaca buku teks tetapi juga melakukan diskusi kelompok untuk membahas bacaan mereka dan kemudian menceritakan kembali isi buku dengan cara yang menarik. Pendekatan ini berhasil mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara lisan. Program ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan menyimpulkan dan menyajikan informasi secara singkat dan jelas.

6. Battle Game Numerasi



Gambar 6. Battle Game Numerasi

Kegiatan Battle Game Numerasi juga berhasil menarik minat siswa dalam belajar matematika dasar. Permainan ini memadukan unsur belajar dan bermain, di mana siswa harus menjawab soal matematika untuk melanjutkan permainan. Battle Game Numerasi mengajarkan siswa untuk berpikir cepat dan akurat dalam menyelesaikan soal, program ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

7. Ular Tangga Literasi Dan Numerasi



Gambar 7. Ular Tangga Literasi Dan Numerasi

Ular Tangga Literasi dan Numerasi adalah pengembangan dari permainan ular tangga tradisional yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi. Dalam permainan ini, siswa diberi bahan bacaan berupa buku cerita, lalu siswa harus menjawab soal berdasarkan buku yang telah mereka baca sebelum mereka dapat naik tangga atau menghindari jebakan ular. Program ini terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, memahami, mengingat dengan cara yang menyenangkan. Selain itu juga meningkatkan keterampilan matematika siswa, melatih kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan, strategi, dan interaksi sosial antar siswa. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

8. Lomba Ranking 1



Gambar 8. Ular Tangga Literasi Dan Numerasi

Lomba Ranking 1 adalah sebuah kompetisi edukatif di mana peserta berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan berbasis numerasi secara cepat dan tepat. Peserta yang salah menjawab atau terlambat akan tereliminasi hingga tersisa satu pemenang, yaitu "Ranking 1." Kegiatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan Kemampuan numerasi, Melatih Berpikir Cepat dan Tepat dan juga mengajarkan siswa mendorong kompetensi yang sehat. Kegiatan lomba ini memberikan pengalaman siswa untuk belajar numerasi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

IV. KESIMPULAN

Program Magang Kependidikan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah yang menjadi mitra. Melalui kolaborasi antara mahasiswa,

guru, kepala sekolah, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), program ini berhasil memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan profesional mereka sebagai calon pendidik. Program ini juga mendukung pengembangan karakter siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler dan pembinaan nilai-nilai sosial yang diterapkan oleh mahasiswa. Secara keseluruhan, Program Magang Kependidikan membantu menciptakan hubungan yang lebih erat antara dunia pendidikan formal di perguruan tinggi dan sekolah, yang memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Melalui serangkaian tahap, yaitu pembekalan, penerjunan, observasi, dan perencanaan program, mahasiswa berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran, literasi, numerasi dan kegiatan lainnya. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan dalam beberapa aspek, seperti: Peningkatan Literasi dan Numerasi: Beragam aktivitas seperti pohon literasi, polaroid numerasi, Kurikulum Buku Teks, Treasure Hunt Literasi, Battle Game Numerasi, ular tangga literasi dan numerasi berhasil meningkatkan minat dan kemampuan siswa. Sebaiknya program ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas bagi dunia pendidikan, terutama di daerah yang membutuhkan perhatian khusus. Program ini juga sebaiknya mendapatkan dukungan lebih besar dari pihak sekolah dan masyarakat untuk menciptakan kolaborasi yang lebih solid, serta meningkatkan keberlanjutan program, terutama dalam menciptakan perubahan positif yang berdampak pada kualitas pendidikan jangka panjang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan banyak terima kasih kepada

1. Kampus Universitas Jambi yang telah membuka Program Magang Kependidikan yang sangat membantu untuk peningkatan Pendidikan di Indonesia .
2. Ibu Sri Winarni,S.Pd.,M.Pd selaku Koordinator Pusat MBKM Universitas Jambi atas bimbingan dan arahannya, .
5. Ibu Issaura Sherly Pamela,S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Prodi atas bimbingan dan arahannya.
6. Kepala Sekolah, Guru pamong dan Bapak/ Ibu Guru beserta staff SDN 011/VIII Muara Tebo selaku mitra sehingga kegiatan Magang Kependidikan ini berjalan dengan baik.

7. Orang tua, yang selalu memberikan arahan, Do'a, dukungan baik moril maupun materil serta memberi motivasi.

8. Rekan- rekan yang telah kebersamai masa penugasan yang ditempatkan SDN 011/VIII Muara Tebo.

DAFTAR PUSTAKA

Amran, M., Irfan, M., Muslimin, & Ali, L. (2024). Pendampingan Melalui Program Kampus Mengajar di UPT SD Negeri 37 Barru, Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, 1(3), 112–119.

Etika, E. D., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P. L., & Al Maida, D. R. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2. *Journal of Educational Integration and Development, Vol 1 Nomo*(4), 281–290.

Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>

Anggraini, F., & Mayrita, H. (2024). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam Peningkatan Literasi di SD Negeri 166 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(9), 4116-4121.

1.