

Implementasi Program Kampus Merdeka Untuk Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi di SMP Negeri 2 Ngronggot

Riska Dwi Rohmatika¹, Efa Wahyu Prastyaningtyas²

dwirisk27@gmail.com¹, efawahyu@unpkdr.ac.id²

Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nisantara PGRI Kediri
Jl. Ahmad Dahlah, No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini menyoroti implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SMP Negeri 2 guna meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik melalui pendekatan kolaboratif antara mahasiswa dan sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kompetensi numerasi sebesar 26%. Sedangkan pada aspek literasi terdapat peningkatan 5%. Implementasi program juga berhasil memperkuat motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui metode pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi, meliputi: penggunaan video dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan platform *game digital*, serta pemanfaatan platform Canva.

Kata Kunci: Program Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, adaptasi teknologi dalam pembelajaran

Abstract

This research highlights the implementation of the Class 7 Teaching Campus Program at SMP Negeri 2 to improve students' literacy and numeracy competencies through a collaborative approach between students and the school. This research uses a descriptive quantitative approach by collecting data through observation, interviews and tests. The research results showed an increase in numeracy competency by 26%. Meanwhile, in the literacy aspect there was an increase of 5%. The implementation of the program also succeeded in strengthening students' learning motivation and active involvement in the learning process through project-based learning methods, the use of technology, including: the use of videos in teaching and learning activities, the use of digital game platforms, and the use of the Canva platform.

Keywords: Kampus Mengajar Program, Literacy, Numeracy, technology adaptation in learning.

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar adalah sebuah program yang dirancang oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nadiem Makarim untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang unggul dan mengutamakan Pendidikan karakter (Fikri et al., 2023). Pendidikan karakter positif pada peserta didik mencerminkan tanggungjawab sosial dan etika. Berdasarkan perpres No 87 Tahun 2017, Pendidikan karakter memiliki tiga tujuan utama. Yang pertama yaitu mempersiapkan peserta didik menjadi generasi emas Indonesia pada tahun 2045 yang dibekali dengan nilai-nilai Pancasila. Yang kedua, mengembangkan platform pendidikan yang menempatkan pendidikan karakter sebagai poros dari seluruh sistem pendidikan yang melibatkan masyarakat jalur formal, non formal, informal, dengan tetap menghargai kebudayaan dan keberagaman Indonesia (Indonesia, 2017).

Selain berfokus pada Pendidikan karakter, Merdeka Belajar juga merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan yang terintegrasi (Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Pendidikan terintegrasi yaitu metode metode dalam proses pembelajaran yang menggabungkan peserta didik berkebutuhan khusus dan peserta didik normal. Dalam pembelajaran terintegrasi dapat dilakukan ke dalam tiga bentuk. Yang pertama yaitu kelas normal. Pada kelas normal, peserta didik dengan kebutuhan khusus ditempatkan di kelas biasa. Yang kedua yaitu kelas di ruangan khusus. Pada bentuk yang kedua ini, pengajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik berkebutuhan khusus dalam kelas terpisah. Yang terakhir yaitu kelas khusus. Pada kelas khusus, metode pembelajaran serta cara penilaian yang digunakan sama dengan metode yang digunakan pada peserta didik di Sekolah Luar Biasa (SLB) (Akbar et al., 2024). Dengan itu, Kampus Merdeka berupaya untuk menghubungkan antara pendidikan karakter dan pendidikan terintegrasi. Keduanya saling mendukung dalam membentuk individu yang utuh atau seimbang antara moral dan kompetensi.

Melalui pendekatan pendidikan terintegrasi, nilai-nilai karakter dapat diajarkan secara bersamaan dengan materi akademik, sehingga peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, namun juga menguasai moral atau sikap positif seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Dengan demikian, pendidikan karakter tidak terpisah melainkan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam setiap proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan dampak dari implementasi program Kampus Mengajar Angkatan 7 terhadap peningkatan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik di SMP Negeri 2 Ngronggot. Di SMP Negeri 2 Ngronggot, kondisi literasi dan numerasi berada dalam tahap yang bisa dikatakan minim. Kurangnya keterampilan literasi dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang kesulitan memahami teks panjang dan juga mengolah informasi, serta memahami intruksi. Selain itu, terdapat kurang lebih 10 peserta didik belum menguasai keterampilan membaca dan masih pada tahap menghafal alfabet. Sementara minimnya kemampuan numerasi dapat dilihat dari adanya beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam penjumlahan angka ratusan dan ribuan.

Urgensi penelitian terkait hal ini sangat penting karena kondisi tersebut menunjukkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi yang dapat membantu peserta didik mencakup kemampuan membaca, menulis, serta memahami informasi dalam berbagai bentuk. Sedangkan numerasi berkaitan dengan kemampuan berpikir matematis, mengolah data, dan memecahkan masalah berbasis angka. agar siswa lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskriptif yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk memotret keadaan objek secara menyeluruh, luas, dan mendalam (Rustamana et al., 2024). Peserta didik berperan sebagai instrumen terpenting sebagai objek yang diteliti. Teknik dalam proses pengumpulan data diperoleh melalui hasil observasi, wawancara bersama seluruh pihak terkait, dan juga melalui tes berbasis komputer. Untuk mengetahui adanya peningkatan literasi dan numerasi dapat diukur dengan cara membandingkan nilai pre-test dan posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum)

Kegiatan penelitian terbagi menjadi 3 tahap kegiatan, yaitu: tahap pra-penelitian, tahap penelitian, dan yang terakhir yaitu tahap akhir penelitian. Secara lengkap tahap penelitian ditunjukkan pada tabel 1. Berikut alur dari penelitian yang terbagi menjadi 3 tahapan:

Tabel 1. Tahap Kegiatan Kampus Merdeka

No	Tahap Penelitian	Kegiatan
1	Pra-penelitian Februari – Maret 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi lingkungan belajar peserta didik. Memeriksa seluruh fasilitas yang digunakan oleh peserta didik. Seperti perpustakaan, ruang kelas, kamar mandi, dan majalah dinding. 2. Wawancara Wawancara dilakukan bersama seluruh pihak terlibat, seperti kepala sekolah, guru, peserta didik, operator sekolah yang membantu di laboratorium komputer, dan tata usaha sekolah tentang kesulitan yang dihadapi selama proses kegiatan belajar mengajar, kebutuhan peserta didik, dan alasan peserta didik memiliki motivasi belajar yang minim. 3. Pelaksanaan pre-test AKM (Asesmen Koptensi Minimum) untuk mengetahui seberapa jauh kompetensi peserta didik untuk mempermudah merancang program. 4. Perencanaan Rancangan Aksi Kolaborasi (RAK) Perencanaan Rancangan Aksi Kolaborasi (RAK) dilaksanakan setelah melalui tahap observasi, wawancara, dan pre-test dengan mneyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik.
2	Implementasi Rancangan Aksi Kolaborasi Maret – Juni 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) Mahasiswa menjadi penyalur perubahan dalam pembelajaran melalui aksi kolaboratif, kreatif, dan inovatif. Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) diimplementasikan sesuai dengan yang sudah direncanakan dan disepakati melalui musyawarah antara kepala sekolah, seluruh tenaga pendidik, dosen pembimbing lapangan, dan mahasiswa Kampus mengajar.
3	Pengukuran Peningkatan Literasi Numerasi Juni 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan postes AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). dilaksanakan guna mengetahui sejauh mana peningkatan kompetensi peserta didik setelah mendapatkan program-program yang dirancang oleh Mahasiswa Kampus Mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Observasi

Observasi meliputi sarana, prasana sekolah, kegiatan pembelajaran dan kemampuan literasi numerasi siswa. Temuan hasil observasi ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi

No.	Fokus Observasi	Hasil
1	Sarana Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas: <ol style="list-style-type: none"> a. Perlengkapan dan peralatan kelas sudah lengkap seperti papan tulis, spidol, penghapus, meja, kursi, kipas kelas, banner struktur kelas, alat kebersihan, serta poster literasi dan numerasi. b. Penataan barang di dalam ruangan yang cenderung belum rapi c. Banyak kelas yang belum memiliki pojok baca 2. Mading belum dimanfaatkan secara efektif karena keterbatasan pengelolaan sehingga mading dibiarkan kosong. 3. Perpustakaan <ol style="list-style-type: none"> a. Kondisi buku-buku yang tidak tertata baik secara fisik atau pengategorian buku b. Rak buku kotor dengan debu c. Terdapat sedikit dengan topik pengetahuan umum dan koleksi buku merupakan buku paket mata pelajaran d. Buku pengetahuan umum yang sudah lama tidak diperbarui tahun terbitnya e. Sarana perpustakaan cukup memadai seperti meja, kursi, kipas, dan karpet 4. Toilet tersedia di beberapa sudut sekolah dan terbilang cukup bersih 5. <i>Green house</i> yang terletak di bagian belakang cenderung tidak terawat dengan banyaknya tanaman yang mati layu serta banyaknya sampah. Media tanam yang ada pada <i>green house</i> yaitu media tanam tanah dan media tanam hidroponik 6. Laboratorium IPA yang ada di sekolah cenderung tidak dimanfaatkan dalam waktu yang cukup lama. Kondisi Laboratorium sangat kotor, alat penelitian yang lengkap meskipun ditemukan beberapa yang rusak. 7. Terdapat tiga ruang laboratorium komputer yang digunakan dalam menunjang pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK) dan ujian AKM (Asesmen Kompetensi Minimum).
2	Adaptasi Teknologi dalam kegiatan pembelajaran	Kurangnya penggunaan teknologi serta metode yang variatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kerap merasa bosan. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan membaca bergilir. Oleh karena itu itu, sangat penting untuk dilakukan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik seperti penyajian materi melalui <i>Powerpoint</i> dengan desain yang menarik, penggunaan video pembelajaran, serta pemanfaatan <i>game</i> digital untuk mendukung partisipasi seluruh peserta didik.
3	Penguasaan literasi dan numerasi peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan literasi pada peserta didik terbilang belum merata. Selama dilakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar yang menggunakan metode membaca bergilir, beberapa peserta didik masih belum memiliki keterampilan membaca yang baik. Sedangkan peserta didik dengan kemampuan membaca yang cukup baik masih dikategorikan lemah dalam memahami isi bacaan panjang. 2. Penguasaan numerasi pada peserta didik juga terbilang masih lemah, dilihat dari persentase pre-test numerasi yang masih rendah yaitu berada pada angka 30%.

2. Implementasi Rancangan Aksi Kolaborasi

Implementasi rencana aksi kolaborasi dilakukan antara mahasiswa dan guru di SMP Negeri 2 dalam program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam kompetensi literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi peserta didik. Pada tahap awal, rencana aksi ini diawali dengan pertemuan antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah untuk menyusun strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) disusun oleh mahasiswa Kampus Mengajar 7 bersama bapak ibu guru SMP Negeri 2 Ngronggot dan dosen Pembimbing Lapangan Kampus Mengajar. Bertindak sebagai pembina adalah kepala sekolah SMP Negeri 2 Ngronggot Bapak Rudi Harijono, S. Pd, guru pamong Ibu Mustika, S. Pd dan dosen pembimbing lapangan Bapak Reza Dimas Pravangasta Perdana, M. Pd. Rancangan Aksi Kolaborasi ini kemudian di presentasikan pada tanggal 8 Maret 2024 untuk mendapatkan umpan balik sebelum tindakan aksi dilaksanakan.



Gambar 1. Presentasi Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)



Gambar 2. Presentasi Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)

Adapun Rancangan Aksi Kolaborasi yang akan dilaksanakan tim mahasiswa di SMP Negeri 2 Ngronggot ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Program Kerja Kampus Mengajar Angkatan 7 SMP Negeri 2 Ngronggot








Fokus Program	Nama Program	Deskripsi Program
Literasi	Membaca Intensif	Program membaca secara konsisten yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik pada aspek membaca dan menyimpulkan. Sumber bacaan berasal dari buku cetak maupun <i>e-book</i> .
	<i>Drilling</i> Soal AKM	Program pelatihan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesiapan peserta didik dalam menghadapi AKM Kelas literasi. <i>Drilling</i> soal AKM bertujuan untuk membiasakan peserta didik terhadap bentuk-bentuk soal AKM Kelas Literasi.
	Aktivasi Mading	Aktivasi sarana penyebaran informasi di Sekolah. Mading diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk meningkatkan wawasan warga sekolah.
	Pojok Baca	Bentuk perpanjangan dari perpustakaan yang terletak di sudut kelas dengan ornamen menarik serta buku-buku bacaan rekomendasi untuk meningkatkan budaya literasi peserta didik.
	<i>English Fun</i>	Program pelatihan Bahasa Inggris ; yel-yel, tebak kata, Menyusun kata, pronunciation, mengingat kata, dan membisikkan kata dalam Bahasa Inggris agar peserta didik beradaptasi.








	Game Literasi	Pembelajaran literasi menggunakan metode <i>game</i> bertujuan agar peserta didik turut aktif dan tidak mudah merasa bosan. <i>Game</i> literasi meliputi <i>word search</i> , <i>double puzzle</i> , <i>letter tiles puzzle</i> , dan ular tangga.
	Pelatihan Lomba Puisi	Program untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti lomba puisi tingkat provinsi dengan pelatihan dan penyampaian materi.
	Festival Literasi	Program ini dirancang khusus untuk mempromosikan pentingnya literasi melalui berbagai lomba. Terdapat lomba cerdas cermat literasi, cipta poster literasi, dan baca puisi.
Numerasi	<i>Drilling</i> Soal AKM	Program pelatihan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesiapan peserta didik dalam menghadapi AKM Kelas numerasi. Program ini bertujuan memberikan adaptasi peserta didik terhadap bentuk-bentuk soal AKM Numerasi yang sedikit berbeda dari bentuk ujian semester biasanya.
	Game Numerasi	Pembelajaran numerasi dilaksanakan menggunakan metode <i>game</i> agar peserta didik dapat turut aktif dan tidak mudah merasa bosan. <i>Game</i> numerasi meliputi, <i>hidden math cookies</i> , <i>math square</i> , <i>market game</i> , ular tangga numerasi, TTS numerasi, deret gambar, numerasi gambar, dan dadu angka.
	Pencatatan Keuangan Siswa	Program ini bertujuan untuk mengedukasi peserta didik mengenai pentingnya pengelolaan keuangan. Metode pendekatan dari program ini yaitu <i>problem based learning</i> , dimana peserta didik diminta untuk menganalisis <i>problem</i> yang mereka hadapi saat itu beserta pemecahan masalahnya juga.
Adaptasi Teknologi	Pelatihan Canva	Program pelatihan untuk menciptakan poster literasi dan numerasi tanpa menggunakan template sebagai bentuk adaptasi teknologi melalui <i>platform</i> Canva.
	<i>Brain Quest</i> : Quizizz	Kegiatan pembelajaran interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan <i>platform</i> Quizizz yang melibatkan seluruh peserta didik dengan perangkat masing-masing. Program ini berisikan soal pengetahuan umum.
Lingkungan hidup	Manajemen Laboratorium IPA	Program berfokus pada pengaktifan kembali laboratorium IPA yang menjadi tempat pembelajaran interaktif peserta didik agar dapat melakukan observasi serta eksperimen.
	Revitalisasi <i>Green House</i>	Program berfokus untuk mengedukasi peserta didik mengenai menanamana, perawatan, dan bagaimana cara panen dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang sudah ada. Program <i>green house</i> dilaksanakan dengan menggunakan metode penanaman hidroponik.
Belajar Mengajar	Asistensi Mengajar IPA	Program bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan pembuatan modul ajar agar kompetensi peserta didik meningkat melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif. Peserta didik menyaksikan tayangan video dan melakukan observasi.
	Asistensi Mengajar IPS	Program bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan pembuatan modul ajar, pemanfaatan fasilitas sekolah agar kompetensi peserta didik meningkat dengan pembelajaran yang inovatif. Peserta didik menyaksikan tayangan video dan menganalisis masalah yang ada pada video.
	Asistensi Mengajar Bahasa Inggris	Program bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode inovatif yaitu belajar dan bermain.

3. Implementasi Aksi Kolaborasi

Penelitian artikel ini dilaksanakan untuk menyoroti dampak yang muncul dari implementasi rencana aksi kolaborasi atau program kerja oleh kelompok Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 di SMP Negeri 2 Nronggot melalui pembelajaran yang inovatif, yang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Implementasi Program Kerja

Fokus Program	Nama Program	Hasil	Dokumentasi
Literasi	Membaca Intensif	Peningkatan keterampilan membaca siswa memahami bacaan dan kosakata baru	
	<i>Drilling Soal AKM</i>	Peningkatan pemahaman bacaan mata pelajaran dan post test	
	Aktivasi Mading	Peningkatan ketertarikan siswa didik terhadap literasi melalui mading	
	Pojok Baca	Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap literasi dengan mempermudah peserta didik mengakses buku	
	<i>English Fun</i>	Meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris dan rasa percaya diri siswa berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.	
	Game Literasi	Mengembangkan metode pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan untu meningkatkan partisipasi siswa	
	Pelatihan Lomba Puisi	Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis dan membaca puisi Juara II tingkat provinsi lomba karya cipta puisi	

	Festival Literasi	Meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik pada aspek literasi	
Numerasi	<i>Drilling Soal</i> AKM	Peningkatan pemahaman numerasi dan peningkatan persentase postest sebesar 26%	
	<i>Game</i> Numerasi	Melaksanakan metode pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa	
	Pencatatan Keuangan Siswa	Meningkatnya kesadaran siswa mengelola keuangan dan kemampuan numerasi	
Adaptasi Teknologi	Pelatihan Canva	Meningkatnya kreativitas peserta didik dalam membuat poster dan mengoperasikan platform canva	 
	<i>Brain Quest : Quizizz</i>	Meningkatnya jiwa kompetitif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	

Lingkungan hidup	Manajemen Laboratorium IPA	Aktivasi laboratorium yang sebelumnya pasif menjadi aktif kembali	
	Revitalisasi Green House	Aktivasi green house yang sebelumnya belum berfungsi dengan baik dan menambah pengetahuan baru bagi peserta didik mengenai proses penanaman hidroponik	 
Belajar Mengajar	Asistensi Mengajar IPA	Meningkatnya pemahaman peserta didik pada pelajaran IPA dengan memanfaatkan teknologi seperti penggunaan video dalam pembelajaran	
	Asistensi Mengajar IPS	Meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran IPS khususnya pada materi sejarah dan ekonomi melalui pembelajaran <i>problem based learning</i> dan pemanfaatan video pembelajaran	
	Asistensi Mengajar Bahasa Inggris	Meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode <i>games</i> , salah satunya yaitu pemanfaatan platform Quizziz.	

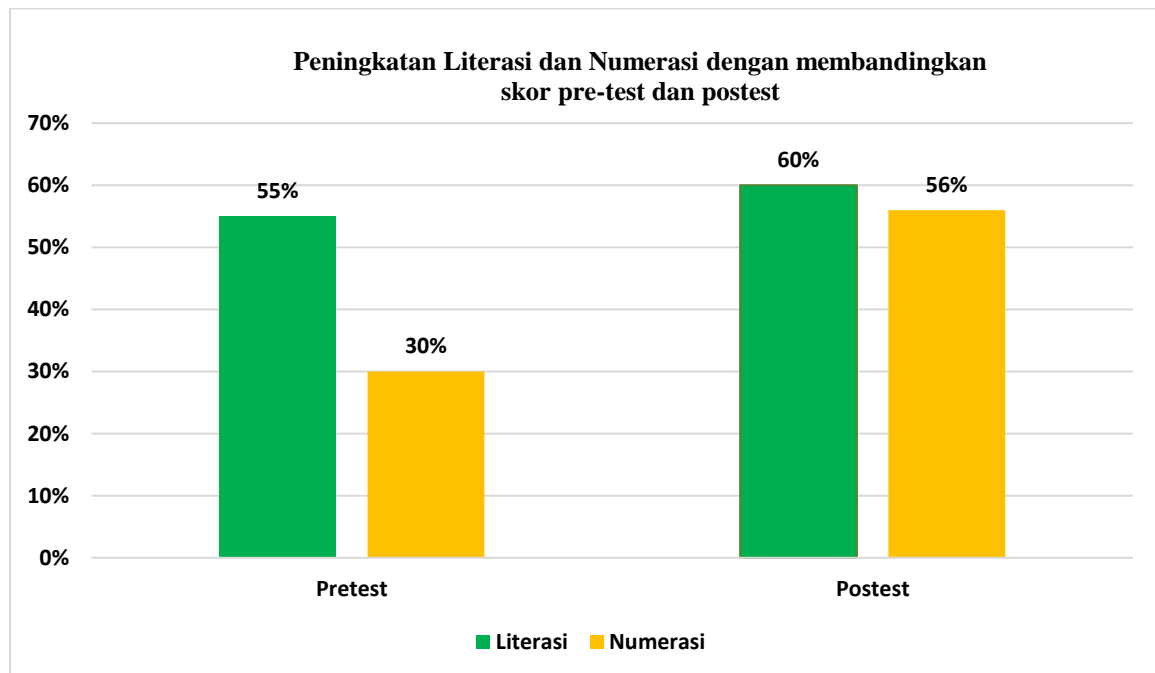
4. Peningkatan Literasi dan Numerasi

Peningkatan literasi dan numerasi dapat dilihat dari peningkatan skor pre-test dan posttest yang tersaji pada tabel 5. Skor pre-test numerasi dari 23 siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Ngronggot berada pada angka 30% meningkat ke angka 56%. Sementara aspek literasi yang juga mengalami peningkatan dari hasil pre-test yang berada pada angka 55% dan naik ke angka 60%.

Tabel 5. Hasil Pretest - Postest Numerasi dan Literasi

NISN	Nama	Skor Numerasi		Skor Literasi	
		Pretest	Postest	Pretest	Postest
0098555045	Abdul Rokhim	35	70	65	55
3094358526	Ahmad Reihan Tegar Saputra	25	65	35	45
106308142	Ashifa Azahra	30	65	60	80
0095167317	Febri Nur Aini	20	50	45	55
0099437246	Febri Nur Azizah	20	50	45	65
0105095071	Henry Akbar	20	65	65	85
0081045492	Intan Ayu Novitasari	35	60	60	80
0074129032	M. Adi Bahtiar	5	45	45	55
0096136117	Marvel Edo Riswanto	25	55	65	45
0095493432	Meiya Naili Mukaromah	25	40	65	65
0098888862	Mochammad Ridho Alfahrizi	35	70	30	60
3096967732	Mochammad Rizki Wahyu Wijaya	25	50	65	45
3090162318	Muhammad Nafis Zukhruf Firdaus	55	70	70	75
0095619968	Muhammad Vrima Ferdy Nugroho	15	20	40	40
0088898307	Nopi Andrian Nau	30	35	45	30
3095645534	Nur Arofah Ariyanti	30	60	65	45
0109092972	Nurul Latifa	25	70	40	80
0094442254	Raynal Mahendra	30	40	85	40
0093753690	Rizka Fitriatul Ramadhani	20	55	45	75
0103946089	Samuel Rhicardo Syaputra	60	65	70	70
0097429621	Septian Sahrul Ramadan	35	65	55	55
0105089027	Syahrul Alim	55	70	70	70
0095824657	Vivi Cantika Devi	25	50	25	55
PERSENTASE		30%	56%	55%	60%

Dari hasil pre-test dan juga postest yang sudah tersaji pada tabel 5, dapat disimpulkan dalam bentuk diagram batang untuk mempermudah pembaca dalam mengamati kenaikan skor test peserta didik yang dilaksanakan oleh mahasiswa kampus mengajar Angkatan 7 di SMP Negeri Ngronggot, pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Peningkatan Literasi dan numerasi dengan membandingkan hasil test pre test dengan post test

5. Pelaksanaan Adaptasi teknologi di sekolah

Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang tersaji serta menambah variasi metode pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih tertarik untuk aktif ketika dilakukan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, peserta didik disuguhkan dengan visualisasi sehingga imajinasi peserta didik tidak melenceng kemana-mana. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga mendorong kemampuan peserta didik dalam beradaptasi dengan tuntutan yang semakin kompleks. Berikut peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

a) Membuat pembelajaran lebih menarik

Teknologi menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang berbasis teknologi, interaktif, dan berbasis permainan dapat mengurangi kebosanan siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ini sangat penting dalam membangun motivasi dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan selama program kampus mengajar 7 berlangsung, peserta didik lebih aktif bertanya dan memberikan komentar selama pembelajaran.

b) Pembelajaran dapat lebih fleksibel

Dengan adanya platform pembelajaran *online*, materi digital, dan sumber daya terbuka memungkinkan akses materi kepada seluruh peserta didik tanpa terbatas jarak. Selain dalam proses pembelajaran di kelas, beberapa peserta didik dengan keterampilan membaca yang masih rendah disosialisasikan untuk menggunakan platform literacy cloud sebagai referensi bacaan. Setelah diberikan sosialisasi, peserta didik memberikan umpan balik komentar yang menyatakan mereka memanfaatkan platform literacy cloud di rumah masing-masing untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Literacy cloud menampilkan bacaan dengan visualisasi menarik untuk meningkatkan motivasi pembaca dan mempermudah pembaca dalam memahami isi bacaan. Meningkatkan pembelajaran yang fleksibel dan berkelanjutan

c) Meningkatkan ketrampilan siswa menggunakan teknologi

Pembelajaran yang melibatkan teknologi menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa SMP Negeri 2 Ngronggot dalam menghadapi tantangan masa depan. Peserta didik yang terbiasa menggunakan teknologi dalam belajar akan memiliki keterampilan, seperti pengenalan platform *game* digital, serta cara membuat poster dan Powerpoint melalui platform Canva.

d) Pengelolaan manajemen sekolah lebih efektif

Adaptasi teknologi di sekolah juga bermanfaat memantau kemajuan program sekolah, mengidentifikasi tantangan, serta evaluasi atau umpan balik berkelanjutan. Evaluasi dan umpan balik berkelanjutan dapat membantu memastikan bahwa pendekatan yang digunakan sesuai atau tidak.



Gambar 2. Pelaksanaan umpan balik dengan guru



Gambar 3. Pelaksanaan umpan balik dengan siswa

KESIMPULAN

Implementasi Program Kampus Merdeka di SMP Negeri 2 Ngronggot berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi di kalangan peserta didik yang dapat dibuktikan melalui hasil posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) serta keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kolaborasi antara mahasiswa dan guru, program ini berhasil menghadirkan metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, namun juga memperkuat keterampilan digital peserta didik seperti pemanfaatan platform Canva, pemanfaatan *game* digital yang bersifat edukatif, serta pemanfaatan platform Literacy Cloud. Peningkatan literasi

tercermin dalam kemampuan peserta didik dalam membaca dan memahami teks secara kritis yang dilihat dari peningkatan 5% pada posttest,. Sementara peningkatan numerasi terlihat dari kemampuan mereka dalam mengolah dan menganalisis konsep matematika yang dibuktikan dengan peningkatan 26% pada posttest.

Selain itu, adaptasi teknologi dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, platform *game* edukatif, dan pemanfaatan platform Canva dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Secara keseluruhan, Program Kampus Mengajar 7 di SMP Negeri 2 Ngronggot berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah membuktikan pentingnya sinergi atau penggabungan metode dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

SARAN PENGEMBANGAN PENELITIAN LANJUT

Berdasarkan hasil implementasi Program Kampus Merdeka di SMP Negeri 2 Ngronggot, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut agar program Kampus Mengajar dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan:

1. Meskipun penggunaan teknologi sudah berjalan dengan baik, masih ada ruang untuk meningkatkan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Pelatihan dan workshop secara rutin perlu dilakukan untuk memastikan guru memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan berbagai platform digital yang relevan.
2. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebaiknya tidak hanya terbatas pada video pembelajaran, platform *game* edukatif, atau platform Canva saja. Namun bisa mempertimbangkan penggunaan aplikasi yang mendukung pembelajaran seperti Microsoft excel, dan lain-lain yang akan dibutuhkan peserta didik ke depannya.
3. Perlu melakukan umpan balik dari peserta didik, guru secara rutin untuk menilai efektivitas kegiatan, serta untuk mengetahui aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki. Evaluasi ini juga dapat dijadikan bahan untuk perencanaan program yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Firdaus, E. (2023). Transformasi Pendidikan Abad ke-21 Melalui Penerapan Program Kampus Mengajar Angkatan 6: Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SMPN 2 Karangrejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi dan Kewirausahaan*.
- Ni Putu Ayu Mirah Mariati, I. W. (2022, Juni). Inovasi Pembelajaran Literasi Program Kampus Mengajar Angkatan 2 di SD Negeri 15 Pemecutan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi 2 (2)*, 78-86, 2022, 78 - 86.
- Septiana Kumiasari, M. Y. (2023, Maret). IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 3 SEBAGAI WUJUD KONTRIBUSI BELAJAR SAMBIL BERDAMPAK. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*.
- Akbar, A., Utami, T., Puziah, P., & Andriani, O. (2024). Pendidikan Segregasi, Integrasi Dan Inklusi. *Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i2.550>
- Fikri, S. H., Panji, W. R. W. R., & Fitriyah, E. L. (2023). Urgensi pelaksanaan pendidikan karakter yang terintegrasi: analisis kebijakan penguatan pendidikan karakter. *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership*, 1(1), 45–56. <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i1.485>
- Indonesia, P. R. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. 112.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>