

Efektivitas Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Author:

Majidah Khairani¹
majidah1907@gmail.com
Nuriman²
Nuri10101990@gmail.com
Destaria Sudirman³
destariasudirman@gmail.com

Affiliation:

STKIP Ahlussunnah
Bukittinggi, Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email

majidah1907@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 06-05-2026
Accepted: 11-05-2026
Published: 12-05-2026

How To cite:



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License

Abstrak:

Peningkatan kualitas pendidikan dasar menjadi salah satu prioritas utama dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Namun, kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar masih menunjukkan capaian yang belum optimal berdasarkan berbagai hasil asesmen nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian: Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas V SD Negeri 29 Muaro Kabupaten Sijunjung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa sebelum dan sesudah implementasi Program Kampus Mengajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kampus Mengajar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Persentase kemampuan literasi siswa meningkat dari 48% pada *pretest* menjadi 91% pada *posttest*, sedangkan kemampuan numerasi meningkat dari 26% menjadi 52%. Peningkatan tersebut didukung oleh implementasi berbagai program pembelajaran inovatif, seperti klinik membaca, pojok literasi, pohon literasi, media pembelajaran numerasi, ular tangga numerasi, dan *Game Based Learning* (GBL). Selain meningkatkan hasil belajar, program ini juga meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan minat membaca siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Program Kampus Mengajar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kolaboratif.

Kata kunci: *Game Based Learning*; literasi; numerasi; sekolah dasar; Program Kampus Mengajar.

Pendahuluan

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik pada abad ke-21. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, serta menggunakan informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan matematika untuk menyelesaikan berbagai persoalan kontekstual. Kedua kompetensi tersebut menjadi indikator penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dan daya saing bangsa di era globalisasi (OECD, 2023). Namun, berbagai hasil survei internasional menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, sedangkan skor matematika berada pada angka 366. Capaian tersebut masih berada di bawah rata-rata OECD, yaitu 476 untuk literasi membaca dan 472 untuk matematika (OECD, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menginterpretasikan informasi, serta menyelesaikan persoalan numerasi berbasis kehidupan nyata.

Selain data internasional, hasil Asesmen Nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas pembelajaran dan akses teknologi (Kemendikbud, 2024). Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya budaya membaca, metode pembelajaran yang masih monoton, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sutama et al., 2023). Sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan, pemerintah meluncurkan Program Kampus Mengajar sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini bertujuan membantu sekolah dalam penguatan literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah melalui keterlibatan mahasiswa sebagai agen perubahan pendidikan. Kehadiran mahasiswa di sekolah diharapkan mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 29 Muaro Kabupaten Sijunjung, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca lancar, memahami isi bacaan, dan menyelesaikan soal numerasi berbasis pemecahan masalah. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Keterbatasan media pembelajaran dan minimnya pemanfaatan teknologi pendidikan juga menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil pretest Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang dilakukan terhadap 29 siswa kelas V. Hasil pretest menunjukkan bahwa persentase siswa yang menjawab benar pada aspek literasi hanya mencapai 48%, sedangkan pada aspek numerasi hanya sebesar 26%. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa, khususnya pada aspek numerasi, masih tergolong rendah dan memerlukan intervensi pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, mahasiswa Program Kampus Mengajar melaksanakan berbagai program pembelajaran, seperti klinik membaca, pojok literasi, pohon literasi, ular tangga numerasi, media pembelajaran numerasi, Game Based Learning (GBL), serta penggunaan media digital

dalam pembelajaran. Menurut (Pratama & Widodo, 2022), penerapan pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep pembelajaran. Selain itu, penelitian (Hidayah et al, 2023) menunjukkan bahwa program pendampingan literasi dan numerasi berbasis kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

Studi Literatur

Literasi merupakan kemampuan individu dalam membaca, memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Condliffe et al, 2017), literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami bahasa dalam berbagai konteks komunikasi. Sementara itu, UNESCO mendefinisikan literasi sebagai seperangkat keterampilan nyata yang berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, serta mengolah informasi untuk meningkatkan kualitas hidup individu. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran karena hampir seluruh aktivitas belajar bergantung pada kemampuan memahami informasi tertulis. Menurut (Dalman, 2021) literasi membaca merupakan kemampuan memahami isi bacaan secara kritis sehingga peserta didik mampu memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru melalui kegiatan membaca. Kemampuan literasi yang baik akan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan budaya literasi sejak jenjang sekolah dasar melalui pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Penelitian Yuda & Rosmilawati (2024) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh rendahnya kebiasaan membaca dan kurangnya kegiatan literasi yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep bilangan, data, simbol, dan operasi matematika untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Han et al, 2017), numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan berpikir logis dan menganalisis informasi matematis dalam berbagai situasi kontekstual. Kemampuan numerasi sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi dasar dalam memahami konsep matematika pada jenjang pendidikan berikutnya. Peserta didik yang memiliki kemampuan numerasi baik cenderung lebih mudah memahami pemecahan masalah dan berpikir sistematis. Sebaliknya, rendahnya kemampuan numerasi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal berbasis konteks dan penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian (Mustapa, 2024) menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa sekolah dasar dapat meningkat melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dalam Program Kampus Mengajar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dan pendampingan belajar secara intensif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep numerasi dasar. Selain itu, penelitian (Ifrida et al, 2023) juga menjelaskan bahwa pengembangan program numerasi berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pembelajaran numerasi di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif agar siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Program ini bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkontribusi secara langsung dalam membantu proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada aspek literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah. Menurut panduan resmi (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024), Program Kampus Mengajar dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan sekolah. Mahasiswa ditempatkan di sekolah sasaran untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Penelitian (Handayani et al. 2024) menjelaskan bahwa strategi penguatan literasi dan numerasi dalam Program Kampus Mengajar dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti pojok baca, klinik membaca, media pembelajaran interaktif, dan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa Program Kampus Mengajar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meskipun masih menghadapi tantangan keterbatasan sarana dan budaya belajar siswa. Selain itu, (Susanto, 2024) menyatakan bahwa implementasi Program Kampus Mengajar memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil pretest dan posttest literasi numerasi siswa sekolah dasar. Kehadiran mahasiswa dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut (Plass et al, 2015), Game Based Learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran sekolah dasar, penggunaan permainan edukatif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan konsentrasi, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama siswa. Penelitian (Pratama & Widodo, 2022) menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan media permainan numerasi juga membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Penerapan Game Based Learning dalam Program Kampus Mengajar dilakukan melalui berbagai media permainan edukatif, seperti ular tangga numerasi dan permainan berbasis kelompok. Pendekatan tersebut dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat kemampuan literasi dan numerasi mereka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok subjek dengan pemberian tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Menurut (Sugiyono, 2022), desain *One Group Pretest-Posttest* digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan sehingga pengaruh suatu program atau tindakan dapat diketahui secara lebih jelas.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 29 Muaro Kabupaten Sijunjung pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 selama pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *total*

sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) berbentuk pretest dan posttest. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pelaksanaan program pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, hasil tes, dan dokumen implementasi Program Kampus Mengajar. Menurut (Arikunto, 2021), penggunaan tes dan observasi dalam penelitian pendidikan bertujuan memperoleh data yang objektif mengenai hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kemampuan literasi dan numerasi siswa. Data dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi Program Kampus Mengajar. Program dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan. Menurut (Nuryadi et al, 2017), analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan data penelitian secara sistematis sehingga mempermudah peneliti dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas suatu program pembelajaran

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SD Negeri 29 Muaro Kabupaten Sijunjung. Program yang dilaksanakan meliputi berbagai kegiatan pembelajaran inovatif, seperti klinik membaca, pojok literasi, pohon literasi, ular tangga numerasi, media pembelajaran numerasi, *Game Based Learning* (GBL), serta penggunaan media digital dalam pembelajaran. Implementasi program dilakukan selama kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 berlangsung dengan melibatkan mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest menggunakan instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada aspek literasi dan numerasi terhadap 29 siswa kelas V.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Aspek	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
Literasi	48%	91%	43%
Numerasi	26%	52%	26%

Berdasarkan hasil pretest, kemampuan awal siswa pada aspek literasi masih tergolong rendah dengan persentase siswa menjawab benar sebesar 48%. Sementara itu, pada aspek numerasi, persentase siswa yang menjawab benar hanya mencapai 26%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dan menyelesaikan soal numerasi berbasis pemecahan masalah. Setelah implementasi Program Kampus Mengajar, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Persentase siswa yang menjawab benar pada aspek literasi meningkat menjadi 91%, sedangkan pada aspek numerasi meningkat menjadi 52%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa program pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan dasar siswa, khususnya pada aspek literasi membaca dan numerasi.

Selain peningkatan hasil tes, observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, berani bertanya, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga numerasi dan penerapan *Game Based Learning* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Program klinik membaca juga membantu siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan membaca menjadi lebih percaya diri dalam membaca dan memahami teks sederhana. Program literasi seperti pojok baca, pohon literasi, dan mading sekolah turut memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat baca siswa. Siswa menjadi lebih terbiasa membaca di luar jam pembelajaran dan mulai aktif memanfaatkan fasilitas literasi yang tersedia di sekolah. Selain itu, penggunaan media digital dan aplikasi pembelajaran sederhana juga membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kampus Mengajar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SD Negeri 29 Muaro. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *posttest* dibandingkan *pretest* pada aspek literasi dari 48% menjadi 91%, sedangkan numerasi meningkat dari 26% menjadi 52%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa implementasi program pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mustapa, 2024) yang menyatakan bahwa Program Kampus Mengajar mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui pendampingan belajar, penggunaan media pembelajaran kreatif, dan penguatan budaya belajar siswa.

Peningkatan kemampuan literasi siswa yang cukup signifikan dipengaruhi oleh berbagai program pembelajaran yang diterapkan, seperti klinik membaca, pojok literasi, dan pohon literasi. Program tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih sering berinteraksi dengan bahan bacaan sehingga kemampuan membaca dan memahami informasi meningkat secara bertahap. Selain itu, pembiasaan membaca sebelum pembelajaran berlangsung membantu meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian (Mubarakati et al, 2023) yang menjelaskan bahwa penguatan budaya literasi melalui Program Kampus Mengajar dapat meningkatkan kebiasaan membaca dan keterampilan memahami bacaan pada siswa sekolah dasar.

Pada aspek numerasi, peningkatan kemampuan siswa terjadi setelah penerapan media pembelajaran numerasi dan *Game Based Learning* (GBL), seperti permainan ular tangga numerasi dan pembelajaran berbasis kelompok. Pendekatan tersebut membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Berliana et al, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dan aktivitas pembelajaran interaktif dalam Program Kampus Mengajar efektif meningkatkan pemahaman numerasi siswa sekolah dasar.

Selain peningkatan hasil belajar, observasi selama penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Temuan tersebut mendukung penelitian (Susanto, 2024) yang menjelaskan bahwa implementasi Program Kampus Mengajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

Program Kampus Mengajar juga berkontribusi terhadap peningkatan adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media digital sederhana membantu siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kehadiran mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya cenderung monoton. Penelitian (Yusuf et al, 2024) menjelaskan bahwa Program Kampus Mengajar tidak hanya berfokus pada peningkatan literasi dan numerasi, tetapi juga membantu sekolah dalam adaptasi teknologi dan inovasi pembelajaran berbasis digital.

Keberhasilan implementasi Program Kampus Mengajar dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan interaktif. Guru juga memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Giyanti et al, 2025) yang menyatakan bahwa guru memandang Program Kampus Mengajar memiliki kontribusi positif dalam membantu penguatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui kolaborasi pembelajaran yang lebih inovatif.

Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, kemampuan numerasi siswa masih berada pada kategori sedang dibandingkan kemampuan literasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi membutuhkan waktu pendampingan yang lebih panjang karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika berbasis pemecahan masalah. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Pamungkas et al, 2023) yang menjelaskan bahwa peningkatan numerasi siswa memerlukan pembelajaran kontekstual dan pembiasaan latihan secara berkelanjutan agar siswa mampu memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa rendahnya kemampuan dasar siswa pada tahap awal bukan hanya dipengaruhi oleh faktor akademik, tetapi juga budaya belajar dan keterbatasan sumber belajar di lingkungan sekolah. Beberapa diskusi pendidikan di masyarakat menunjukkan bahwa rendahnya budaya membaca, kurangnya fasilitas literasi, dan lemahnya motivasi belajar masih menjadi persoalan pendidikan dasar di Indonesia. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya intervensi pendidikan seperti Program Kampus Mengajar yang mampu menghadirkan inovasi pembelajaran dan pendampingan belajar secara langsung kepada siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Program Kampus Mengajar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SD Negeri 29 Muaro Kabupaten Sijunjung. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil *posttest* dibandingkan *pretest* pada aspek literasi dan numerasi siswa setelah implementasi program pembelajaran. Persentase kemampuan literasi siswa meningkat dari 48% menjadi 91%, sedangkan kemampuan numerasi meningkat dari 26% menjadi 52%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan program pembelajaran inovatif melalui Program Kampus Mengajar mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Implementasi berbagai kegiatan pembelajaran, seperti klinik membaca, pojok literasi, pohon literasi, media pembelajaran numerasi, ular tangga numerasi, dan *Game Based Learning* (GBL), terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, lebih percaya diri, dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dan pendekatan kolaboratif membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Referensi

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Berliana, A., Putra, M. F., & Lestari, D. (2025). Implementasi Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 233–242.
- Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). Project-based Learning: a Literature Review. *Mdrc : Building Knowledge to Improve Social Policy, P-12 Education*, 2.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Rajagrafindo Persada.
- Giyanti, Sari, N. P., & Hidayat, R. (2025). Persepsi Guru terhadap Implementasi Program Kampus Mengajar dalam Penguatan Literasi dan Numerasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1120–1130.
- Han, W., Susanto, D., & Dewayani, S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Handayani, D., Hariyanti, & Sasmita, S. K. (2024). Analisis Strategi dan Tantangan Program Literasi Numerasi Kampus Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi*, 9(3).
- Hidayah, N., Sutrisno, & Rahmawati, D. (2023). Pendampingan Literasi dan Numerasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–126.
- Ifrida, F., Huda, M., Prayitno, H. J., Purnomo, E., & Sujalwo. (2023). Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 1–12.
- Kemendikbud. (2024). Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 1–26.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 8*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mubarakati, N., Wahyuni, S., & Fadhilah, R. (2023). Penguatan Budaya Literasi melalui Program Kampus Mengajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 145–154.
- Mustapa, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4043–4050.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.

- OECD. (2023). *PISA 2022 Results: Learning During and From Disruption*. OECD Publishing.
- Pamungkas, A., Wibowo, H., & Lestari, S. (2023). Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(2), 88–97.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, R., & Widodo, A. (2022). Pengaruh Game Based Learning terhadap Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–63.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. B. (2024). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 147–154.
- Sutama, Anif, S., & Prayitno, H. J. (2023). Problematika Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 2145–2154.
- Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2024). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(3).
- Yusuf, M., Kurniawati, E., & Rahman, A. (2024). Adaptasi Teknologi dan Inovasi Pembelajaran dalam Program Kampus Mengajar. *Bhakti Nagori: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 201–210.