

IMPLEMENTASI TEKNIK BERMAIN PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 6 DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SD NEGERI 3 MAYONGLOR

Implementation of Playing Techniques In Campus Teaching Program For Force 6 in Improving Students' Literacy And Numeration Skills In Primary School 3 Mayonglor

Lispridona Diner¹, Eka Indriyani², Elok Nur Akhiroh³, Fiki Zakiyatun Nafi'ah⁴, Shelly Novita Sari⁵, Zuhairina Firdaus⁶.

¹Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

²Ilmu Hukum Universitas Negeri Semarang. Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

³Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

⁴Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Nahdlatul Ulama. Jepara. Jawa Tengah, Indonesia

⁵Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang. Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Kudus. Jawa Tengah, Indonesia

*email:
lisjoost@mail.unnes.ac.id

Kata Kunci:

literasi
numerasi
teknik bermain

Keywords:

literacy
numeracy
playing techniques

Abstrak

Pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat dasar masih menghadapi tantangan besar terutama dalam hal literasi dan numerasi. Kesulitan ini lebih terasa di daerah terpencil, seperti yang terjadi di SD Negeri 3 MayongLor, Jepara. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan Program Kampus Mengajar Angkatan 6 untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah-sekolah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dalam mengimplementasikan teknik bermain, dengan fokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa dan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari teknik bermain pada program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SD Negeri 3 MayongLor. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif, dengan melibatkan 30 siswa sebagai subyek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes dan dokumentasi selama tiga bulan pelaksanaan program. Hasil penelitian melalui obeservasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi. Hasil angket menunjukkan bahwa 60% siswa sangat setuju belajar literasi dan numerasi dengan menyenangkan, 66% siswa sangat setuju dan setuju termotivasi belajar literasi dan numerasi melalui teknik bermain, 53% siswa sangat setuju dan setuju dapat menguasai literasi dan numerasi dengan aktif di kelas dan 51% siswa sangat setuju dapat menguasai literasi dan numerasi melalui teknik bermain berbasis digital. Hasil tes melalui rumus statistika uji t dengan uji hipotesis P value ≥ 0.05 ($1.3 \geq 0.05$) maka dapat disimpulkan terdapat keefektifan implementasi teknik bermain meningkatkan hasil belajar literasi dan numerasi pada Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SD Negeri 3 MayongLor.

Abstract

Education in Indonesia, especially at the elementary level, still faces big challenges, especially in terms of literacy and numeracy. This difficulty is more pronounced in remote areas, such as what happened at SD Negeri 3 MayongLor, Jepara. Therefore, the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) launched the Class 6 Teaching Campus Program to improve the literacy and numeracy skills of students in these schools. The aim of this research is to determine the effectiveness of implementing playing techniques, with a focus on improving students' literacy and numeracy skills and knowing the advantages and disadvantages of playing techniques in the Class 6 Teaching Campus program at SD Negeri 3 MayongLor. The research method used was quantitative and qualitative, involving 30 students as research subjects. Data was collected through observations, questionnaires, tests and documentation during the three months of program implementation. The results of research through observation show that there is an increase in literacy and numeracy skills. The results of the questionnaire show that 60% of students strongly agree that learning literacy and numeracy is fun, 66% of students strongly agree and agree that they are motivated to learn literacy and numeracy through playing techniques, 53% of students strongly agree and agree that they can master literacy and numeracy effectively and 51% Students strongly agree that they can master literacy and numeracy through digital-based play techniques. The test results using the t test statistical formula obtained the average value of learning outcomes showing t-count $\geq t$ -table ($21.56 \geq 2.03$). It can be concluded that there is effectiveness in improving literacy and numeracy learning outcomes through techniques in the Class 6 Teaching Campus Program at SD Negeri 3 MayongLor.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan seseorang, pendidikan merupakan suatu hal yang krusial dan tidak bisa diabaikan begitu saja, baik dalam keluarga, masyarakat, negara, maupun negara. Lebih jauh lagi, pendidikan dapat dicirikan sebagai informasi, kemampuan, dan adat istiadat yang diperoleh suatu komunitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan dapat berlangsung secara otodidak, namun sering juga terjadi di bawah pengawasan orang lain (Anas, 2011). Tingkat pencapaian pendidikan suatu negara merupakan indikator utama kemajuan negara tersebut. Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dan maju pada saat ini. Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten dan dapat dipercaya. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Jadi, melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi merealisasikan Program Kampus Mengajar (Ernalis et al., 2016).

Dalam rangka Program Kampus Merdeka Belajar (MBKM), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah mengembangkan beberapa inisiatif unggulan, salah satunya adalah Program Kampus Mengajar (Ario et al., 2021). Kampus Mengajar Kelas 6 Tahun 2023 merupakan kelanjutan dari Program Kampus Mengajar Kelas 5 yang telah dilaksanakan sebelumnya sebagai bukti komitmen kampus dalam menggerakkan kiprah mahasiswa menuju keberhasilan pendidikan nasional. Sebagai upaya untuk mengamalkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Kampus Mengajar memberikan pembelajaran selama tiga semester kepada seluruh mahasiswanya guna meningkatkan kompetensi baik hard skill maupun soft skill agar lebih relevan dengan tuntutan zaman modern, agar lebih siap untuk menjadi pemimpin masa depan. Adanya Program Kampus Mengajar ini mendukung upaya pendidik di kelas, khususnya pada sekolah-sekolah masuk dalam kategori 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) atau paling tidak akreditasi B atau C, serta mengingat hasil ANBK yang masih kurang.

Ruang lingkung dari Program Kampus mengajar mencakup semua mata pelajaran dengan penekanan pada membaca dan berhitung, serta adaptasi teknologi dan dukungan untuk administrasi sekolah (Pangesti, 2016). Hal ini dimaksudkan agar dengan mengikuti program ini, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan sekaligus memberikan pengaruh positif kepada orang lain, mengembangkan empati dan kesadaran sosial terhadap permasalahan dunia nyata, mengasah keterampilan pemecahan masalah kolaboratif, serta mendukung dalam kemajuan akademik. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi, diperoleh hasil bahwa pembelajaran literasi dan numerasi di SD N 3 Mayong Lor belum dilakukan secara maksimal. Pembelajaran

dilakukan dengan menggunakan buku dan membaca secara bergantian. Selain itu, hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa pembelajaran literasi dan numerasi masih rendah. Oleh karena itu, program kampus mengajar dapat membantu meningkatkan literasi siswa. Disini literasi tidak hanya berpatokan pada kemampuan membaca buku sekolah atau pelajaran, melainkan dapat juga berpatokan pada kemampuan literasi dalam bidang teknologi juga (Fitriani, Yani dan Azis, 2019).

Dengan demikian tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui 1) apakah implementasi teknik bermain efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dan 2) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan implementasi teknik bermain pada program kampus mengajar di SD N Mayong Lor Jepara. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu solusi pemerintah bagi sekolah yang dapat mendukung kepala sekolah dan guru selama mengajar adalah program kampus mengajar, yang melibatkan kerja sama mahasiswa setelah terpilih dan dianggap lolos proses seleksi untuk mengikuti kegiatan kampus mengajar (Wardana & Zamzam, 2014).

Teknik bermain diimplementasikan dengan melihat karakteristik siswa yang usia masih dalam tahap bermain. Soemarmi menyatakan bahwa melalui teknik bermain pemelajar dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (2017). Teknik bermain dalam proses pembelajaran sering diimplementasikan karena pembelajaran dapat berlangsung dengan berpusat pada siswa. Siswa pun tidak merasakan jika mereka sedang belajar. Jenis-jenis teknik bermain yang dilakukan; 1) bermain kata, 2) menebak kata, 3) menebak angka, 4) bernyanyi, 4) bermain kartu gambar dsb (Sujana et al., 2016).

METODE

Metode kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah tiga puluh siswa SD Negeri 3 Mayonglor Jepara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) observasi untuk memperoleh data proses pembelajaran dalam meningkatkan literasi dan numerasi melalui teknik bermain, 2) angket untuk memperoleh data kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran literasi dan numerasi, 3) tes untuk memperoleh data keefektifan teknik bermain untuk meningkatkan literasi dan numerasi dan 4) dokumentasi untuk memperoleh daftar siswa SD N 3 Mayong Lor Jepara. Teknik dokumentasi dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data (Fadli, 2021). Dengan menggunakan metode pengumpulan dan pengolahan data (Yusuf, 2013), ditemukan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, terus menerus tanpa henti hingga tugas selesai, sehingga menghasilkan data yang jenuh. Fakta bahwa informasi atau data baru tidak diperoleh lagi menunjukkan sejauh mana kejenuhan data. Tugas

analisis meliputi penyajian data (data display), penarikan kesimpulan, dan verifikasi (penarikan kesimpulan/verifikasi) (Alhamid & Anufia, 2019). Desain penelitian diawali *pre test* kemudian diberikan perlakuan (pembelajaran teknik bermain), diakhiri *post test*. Analisis data menggunakan uji *-t* dengan program excel. Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu H0:Implementasi teknik bermain tidak efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada program kampus mengajar 6 di SD N 3 Mayong Lor Jepara. H1: Implementasi teknik bermain efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada program kampus mengajar 6 di SD N 3 Mayong Lor. Uji hipotesis menggunakan P value ≤ 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang penelitian yang diperoleh dari teknik pengumpulan data observasi. Teknik bermain yang diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan literasi yaitu bermain kata melalui permainan ludo, ular tangga, kartu bergambar, tebak kata dan angka. Kegiatan pembelajaran melibatkan siswa karena berpusat pada siswa serta kondisi pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Angket Implementasi Teknik Bermain

No	Pernyataan	Pilihan (%)				Total
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
1	Saya mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai	43	23	20	14	100
2	Saya memanfaatkan media digital (hp,laptop) dengan bermain kata angka edukatif	45	6	40	9	100
3	Saya dapat menjawab pertanyaan guru/tema n saat kuis di kelas	43	10	30	17	100
4	Pembelajaran di kelas terasa singkat	45	15	21	19	100
5	Saya mengulangi kembali dengan belajar di rumah	2	42	33	23	100

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa 66% siswa (43% sangat setuju dan 23% setuju) termotivasi belajar literasi melalui teknik bermain. Hal tersebut

ditunjukkan pada no. 1 tabel 1 di atas. Pada pernyataan no 2 “Saya memanfaatkan media digital (hp,laptop) dengan bermain kata angka edukatif” 51% siswa menjawab sangat setuju (45%) dan sangat setuju (6%). Hal ini menunjukkan siswa dapat menguasai literasi dan numerasi melalui bermain berbasis digital. Pernyataan no 3 dapat diketahui 53% siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dengan mengimplementasikan teknik bermain. Pada pernyataan no 4 sebagian besar siswa (60%) belajar literasi dan numerasi dengan menyenangkan melalui teknik bermain. Namun, pada pernyataan nomor 5, 44% siswa SD N 3 Mayong Lor dapat dikatakan pembelajaran yang diperoleh di kelas dipelajari kembali di rumah.

Adapun hasil uji *-t* yang diperoleh melalui excel dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Uji T

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	65	75
Mean	58,96551724	78,103448
Variance	106,0344828	48,953202
Observations	29	29
Pooled Variance	77,49384236	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	56	
t Stat	-8,278380592	
P(T<=t) one-tail	1,34923E-11	
t Critical one-tail	1,672522303	
P(T<=t) two-tail	2,69846E-11	
t Critical two-tail	2,003240719	

Berdasarkan tabel uji T, diperoleh hasil P value $\leq 0.05 = 1.3 \leq 0.05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa implementasi teknik bermain efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada program kampus mengajar 6 di SD N 3 Mayong Lor

Teknik bermain dapat membantu siswa dalam hal ini terbiasa menghadapi masalah dan memecahkan masalah. (Fatonah et al., 2021) (Putera & Sugianto, 2020). Teknik bermain meningkatkan literasi dan numerasi sesuai dengan tingkat level kesulitan siswa dalam membaca (Harususilo, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat diperoleh bahwa implementasi teknik bermain efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada program kampus mengajar 6 di SD N 3 Mayong Lor dengan hasil uji $t \ 1.3 \leq 0.05$. Kelebihan teknik bermain untuk meningkatkan literasi dan numerasi, yaitu 1) siswa belajar literasi dan numerasi dengan menyenangkan, 2) siswa termotivasi belajar literasi dan numerasi melalui teknik bermain, siswa dapat menguasai literasi dan

numerasi dengan aktif di kelas dan dapat menguasai literasi dan numerasi melalui teknik bermain berbasis digital. Di sisi lain, kekurangan dari teknik bermain untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, yaitu siswa merasa cuku belajar di sekolah sehingga tidak megulangi materi pembelajaran di rumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada kepala sekolah SD Negeri 3 Mayong Lor Jepara Jawa Tengah yang telah mengizinkan kami melaksanakan program kampus mengajar.

REFERENSI

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*. 1–20.
- Anas, Z. (2011). Pendekatan Brain Based Learning Dalam Penanaman Nilai Budaya Melalui Pendidikan Formal. *KOMUNITAS, International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 3(2), 150–158.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i2.2311>
- Ario, F., Aritonang, K. T., & Rahman, V. A. (2021). *Pembelajaran Literasi dan Numerasi*. Dirjen PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kemendikbud Ristek.
- Ernalis, Syahrudin, D., & Abidin, Y. (2016). Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Model Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Pendidikan Karakter. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 97–112.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2832>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fitriani, Yani dan Azis, I. A. (2019). *Literasi Era Revolusi Industri 4.0*. 100.
- Harususilo, Y. E. (2020). *Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. 1.
<https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/25/11354331/ini-rangkuman-4-kebijakan-kampus-merdeka-mendikbud-nadiem?page=all>
- Pangesti, W. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Dirjen Dikdasmen Kemendikbud RI.
- Putera, L. J., & Sugianto, R. (2020). Perception and Optimism about Two-Semester Off-Campus Internship Program of the Kampus Merdeka-Merdeka Belajar (Freedom Campus-Freedom to Learn) Policy Among University Students. *Journal Of Languages And Language Teaching*, 8(3), 264–275.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jollt.v8i3.2756>
- Soemarmi, K. (2017). 225BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual Volume 2 Nomor 2, Mei 2017 Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role

Play). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 225–230.

- Sujana, M., Waluyo, U., & Soepriyanti, H. (2016). *Pengembangan Bahan Bacaan Penunjang Literasi Bi-Lingual Berbasis Potensi Wisata Alam dan Budaya Lokal Lombok untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama sederajat*.
- Wardana, & Zamzam. (2014). Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa di Madrasah. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 4(2), 248–258.
- Yusuf, M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. PT Fajar Interpratama Irata.